
LA REVUE DE TOUS LES JEUX MICRO ET VIDEO
GAME MAG
AVANT PREMIERE
Cinéma et micro
Charlie Chaplin et Mickey
FAD
TRON, 2001, WARGAME:
LES FILMS OÙ L'ORDINATEUR EST LE HÉROS
INITIATION:
RÉALISEZ VOTRE JEU D'AVENTURE
LES MEILLEURS JEUX:
CARRIER COMMAND, THE GAMES, ROAD WAR
N°8 JUIN 1988 17F
M 4667 - 8 - 17,00 F
3794667017002 00080

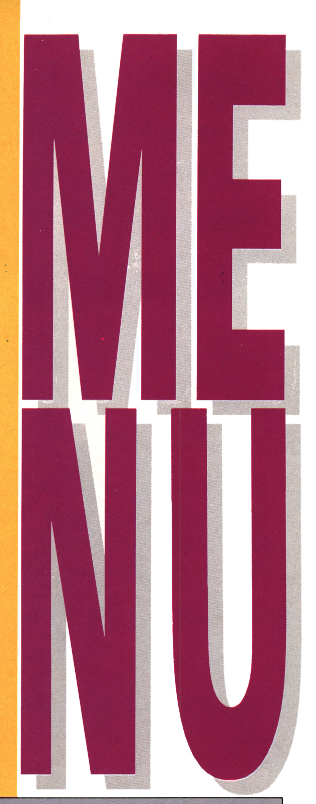
HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ECRANS !



Vous avez la machine ?

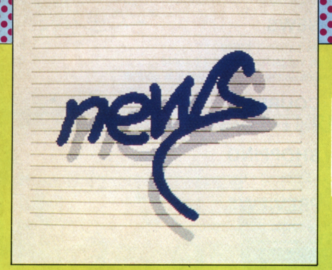


Nous avons le magazine



Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Laurent Charbonnel, Stumpik, Captain, Joss Duval, Katy Haswell, Thierry Platon, Septh. **Illustrateurs :** Mokeit, Thiriet. **Couverture :** Frédéric Delavier. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Gaëlle Pillot. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballériaud. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** La Haye-les-Mureaux.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 16 (1) 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. (1) 43.98.22.22.
Publicité : Sylvie Houeix, Christine Gourmelon, Thierry Cagnion. **Assistante de publicité :** Christine Bédrines.

Commission paritaire : n° 69 595.
Dépôt légal : 2e trimestre 1988.



Archipel, le journal des Sysops

(NDLGaëlle : Sysop = opérateur système). Des gens qui créent un « canard », ça ne peut nous laisser indifférent, surtout lorsqu'il s'agit de passionnés. Archipel est donc la revue des « Sysops » mordus essentiellement blécas sur les serveurs monovoie. (Ceux qui ne comprennent rien, pas d'inquiétude, passez à la news suivante et n'en faites pas un plat !).
Elle est bimestrielle, coûte 12 F le numéro et est pleine à craquer d'infos en tout genre. Par exemple, dans le numéro que j'ai sous les yeux il est question notamment de Banza, un serveur sur Commodore C128. Archipel, c/o Premier Rôle - 1, av. du Capitaine Louys 93250 Villemonble.

Team Manager : pour diriger ta propre écurie

Le test de cette nouvelle simulation est prévu pour le mois prochain, c'est comme s'il était déjà écrit! En attendant, sachez que Team Manager est une simulation économique dans le domaine de la Formule 1. Vous êtes le chef d'une écurie et devez remporter le championnat du monde durant cinq saisons. En attendant plus de précisions le mois prochain, sachez qu'un vieux pote à nous, Pépé Louis, a fait la programmation. (Pub).



Carrefour Media Jeunesse de Niort : un salon pour vous former

A l'initiative de la Camif et de la Maif, le nouveau Carrefour Media Jeunesse de Niort se déroulera les 17, 18, 19 et 20 novembre prochains. Oui, bien sûr on a le temps! Ceci dit, ces dates sont à retenir : pour vous tous qui pourrez aller vous promener d'un stand à l'autre et pour les autres, exposants.
L'axe de ce salon est clair: la promotion de l'éducation et de la formation des jeunes. Partant de là, vous imaginez bien que les exposants sont très différents les uns des autres; vous y trouverez aussi bien des médias (FR3, Le Monde ...), que des institutions (CNDP) ou des éditeurs de softs (FIL, Cedic-Nathan). Peut-être même nous?
Tout ce monde se livrera à toutes sortes d'animations. Par exemple FIL, et sa fondation, organise un concours du meilleur logiciel éducatif avec entreprise à gagner à la clé. Ne vous inquiétez pas, d'ici peu nous vous donnerons plus de précisions.

Le guide de l'environnement Amiga

Pour connaître complètement la logithèque disponible sur Amiga, il existe désormais un guide. Super pratique, il vous donne les coordonnées complètes du logiciel, ou même des périphériques, leurs coûts et le numéro de téléphone qu'il vous faut pour être sûr de vous procurer le produit de vos rêves. Ce guide est encarté dans Commodore Revue n°2 en vente depuis le 18 mai et jusqu'à fin juin.



Mega-MSX : un nouveau fanzine spécial MSX

Des lecteurs, non seulement nous lisent mais en plus créent un nouveau magazine! Enfin un petit fanzine. Sympa, non? Alors il se nomme Mega-MSX et devrait paraître incessamment. Pour tous les passionnés de MSX, et nous savons qu'ils se sentent souvent seuls, voici l'adresse: Mega-MSX - 99, av. Ledru Rollin 75011 Paris.

Scoop de dernière seconde

Nous avons appris une chose incroyable dans les milieux autorisés et qui plus est de source sûre! Le Kit Bac Hatier dont je vous parle dans le shopping, qui coûte 945 F : eh bien, Hatier nous a fait croire qu'il était prêt et c'est même pas vrai !!! Vous ne pourrez vous le procurer que l'année prochaine. Est-ce raisonnable de faire des coups pareils à des gens aussi sympas que nous et vous, je vous le demande ?



BIONIC™
COMMANDOS
GO!
CAPCOM™
CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE
AMSTRAD CASSETTE/DISQUE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
AMIGA DISQUE
ATARI ST DISQUE
SPECTRUM +3 DISQUE
GO! MEDIA HOLDINGS LTD., Une division de U.S. Gold Ltd., Z.A.C. de Mousquette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Tel: 93 42 71 44.
GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO
CAPSOM U.S.A., Inc., © 1987
Dix années se sont écoulées depuis la guerre dévastatrice à la suite de laquelle les missiles secrets de l'ennemi Zargon détruisirent notre civilisation.
Le seul espoir que nous avons de recouvrer notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques. Avec leurs membres télescopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique, ils doivent infiltrer les bases ennemies, détruire les adversaires et neutraliser leurs terribles armes.
Votre habileté et leurs pouvoirs bioniques sont notre seul espoir .....

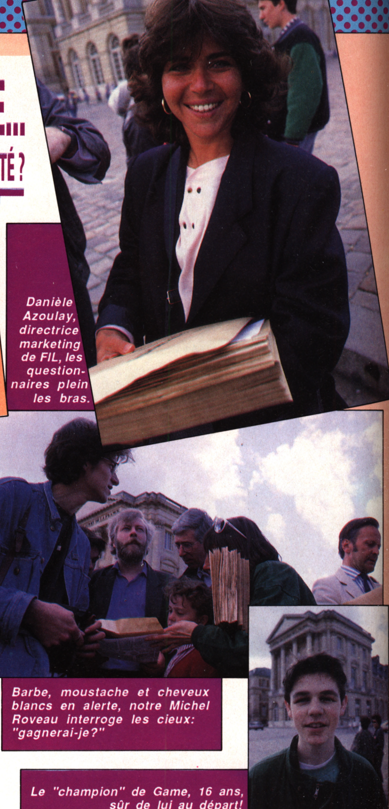
APRÈS-MIDI CHAMPÊTRE...

SI VERSAILLES VOUS ÉTAIT CONTÉ ?

En visitant le palais de Versailles, ne vous êtes-vous jamais dit « Que j'aurais aimé être le Roi Soleil » ? En tout cas, parmi les millions de visiteurs qui chaque année se promènent dans le parc du château, nombreux sont ceux plus modestes qui auraient certainement souhaité, ne serait-ce qu'une heure, vivre comme courtisans de Louis XIV.

P:Position
En ce lieu, on y hume de l'eau de rose.
Allez ! Il est temps de partir.
Il est tôt dans ce parc
ENCORE SOLITAIRE
VOTRE PENSEE N'EST PAS SEULE
A SE PORTER VERS LE SOLEIL.

Un écran du jeu, soi-même!



Danièle Azoulay, directrice marketing de FIL, les questionnaires plein les bras.

Barbe, moustache et cheveux blancs en alerte, notre Michel Roveau interroge les cieux: "gagnerai-je?"

Le "champion" de Game, 16 ans, sûr de lui au départ!

Si vous aussi aviez à cœur de vous retrouver dans la peau d'un personnage de la cour, grâce à Fil (France Image Logiciel) et au jeu d'aventure Versailles Story, vous le pourriez. *Game* a vécu cette aventure en grandeur réelle en compagnie d'une dizaine d'entre vous. C'était par une journée ensoleillée de mai...

En effet, à l'occasion de la présentation du logiciel, l'éditeur Fil a recréé dans le parc du château l'atmosphère de son jeu d'aventure. Nous sommes maintenant gentilhomme à la cour du Roy.

Munis de plans, de notes historiques sur les statues et les fontaines du jardin, pauvres hères, nous avons commencé à nous ruer sur les premières énigmes à résoudre afin de gagner les « quelques » louis qui nous permettraient d'acquérir un costume, des escarpins, une perruque et surtout une charge royale.

De fontaines en statues, de carrefours en allées, c'est ainsi que nous sommes parvenus au terme de cette aventure collective, devenir gentilhomme. En récompense de nos efforts nous fut présentée la version finale de *Versaille's Story*, où nous avons retrouvé les paysages et décors du parc sous forme d'images digitalisées.

Après avoir vu ce soft, nous ne pouvons que vous conseiller de faire preuve de perspicacité, de logique, d'élégance et de savoir-vivre pour arriver à l'ultime honneur d'être présenté à Sa Majesté.

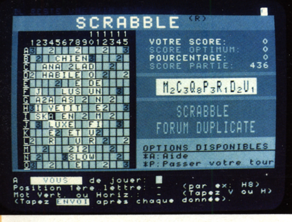
Michel Roveau

Mieux Fun Games que jamais !

L'Ateco (Association des techniciens en action commerciale) a organisé les 18 et 19 mars 1988 au lycée J-B. Corot de Savigny-sur-Orge (Essonne) Fun Games, le Salon des jeux micro et vidéo. Véritables travaux pratiques des deux années de BTS, Fun Games 88 était organisé par Nadine Bruchet et Valérie Vandeputte, des « premières années ». Cette manifestation, troisième du genre organisée par l'Ateco, a permis aux lycéens et collégiens d'entrer directement en relation avec les professionnels de l'informatique ludique - agences, éditeurs, presse et radio.
Mince affaire que d'organiser tout cela ! Mais le résultat était là. Répartis dans les diverses salles du réfectoire (arrangé comme il faut pour l'occasion), quarante micros étaient convoités par les nombreux visiteurs. Nombreux car le thème des jeux micro et vidéo s'était imposé grâce à un sondage dans les lycées et collèges voisins.
Parmi les centres d'intérêt majeur chez les jeunes de 13 à 18 ans, s'était très nettement dégagée la micro informatique. Et parmi ces jeunes (comme vous le savez, cher lecteur) ce sont les garçons qui achètent et utilisent un micro, tandis que les filles profitent de celui de... papa.
Bref, ce fut un « véritable pied dans la vie active » pour ces étudiants, et ce fut pour nous l'occasion de rencontrer des gens sympas dans un cadre agréable. Alors, l'Ateco, l'année prochaine, recommencez avec la micro, nous y reviendrons certainement.

Valérie Vandeputte (à g.) et Nadine Bruchet (à dr.), les deux organisatrices de Fun Games





3615 code SCRAB

Voici un serveur sur minitel qui fait rien qu'à jouer au scrabble. Ho ? Non ? Et bien si ! Et devinez qui fait ça ? Nos copains Micromania (vous savez, ce sont les mêmes qui éditent US Gold en France, Ocean, Gremlin, Imagine, Epyx...), bref, des gens à qui vous devez beaucoup pour pouvoir bien vous amuser. Eh bien, ils se sont dit qu'ils ne faisaient rien encore sur minitel et que peut-être bien que là, il y avait un créneau, coco et que le scrabble tout le monde y joue ou presque ... Bon. Voici cette nouvelle passion enfin portée sur le 3615. Attention les sous!

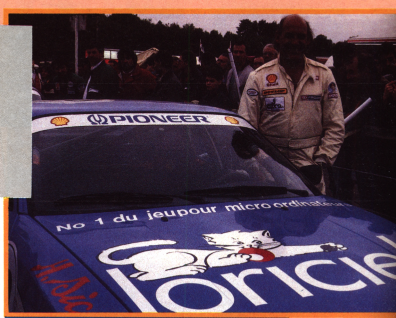
Vous y jouerez de quatre manières :
— contre ou avec votre tonton de Bordeaux, votre cousine de Samöens et votre grand'mère de Dijon,
— simultanément avec pleins d'autres partenaires : à ce moment-là on ne joue pas chacun son tour, mais l'ordinateur central du serveur ne prendra en compte pour chaque tirage de lettres proposé que le meilleur.
— tout seul contre cet ordinateur,
— Tout seul contre Michel Duguet, champion du monde en 87.
Après ça, les amis, Des Chiffres et des Lettres vous paraîtront complètement ridicules!

LORICIELS DANS LA COURSE

CHAT ALORS !

Après avoir fait la Une de *Libération* à propos des virus informatiques, l'éditeur Loriciels va-t-il faire celle de l'*Equipe* ou du journal *Le Sport* ?

Autodrome de Montléry, 1er mai 88 : temps pluvieux.
Les voitures terminent leur tour de chauffe et se placent sur la grille de départ. Quelques secondes plus tard, les feux passent au vert et la meute des Porsches 944 Turbo s'élance... Le premier tour s'achève, René Medge, trois fois vainqueur du Paris-Dakar, est en seconde position. Sa voiture bleue et blanche aux couleurs de Loriciels... Hein, quoi, j'ai dit Loriciels ?
Non vous ne rêvez pas, le numéro 1 français (dixit l'éditeur) (NDLMireille : tiens, je croyais que c'était Infogrames... euh non Ere... à moins que Microïds... ou bien... Fil ? Mais au fait, y en a-t-il un ?) des jeux pour micro-ordinateurs se lance en effet dans le sponsoring.
En course dans la Turbo Cup, un trophée réunissant une trentaine de pilotes de haut niveau sur uns des plus prestigieux circuits de l'Hexagone, Loriciels s'est tout bonnement offert René Medge (ou bien est-ce l'inverse ?).
René Medge, déjà vainqueur l'an passé de cette Turbo Cup, et donc meilleur pilote du lot, a peut-être craqué tout bonnement en rencontrant le jeune P.-dg de Loriciels : Laurant Weill. L'association entre un pilote et un sponsor n'est pas toujours due à l'enveloppe qu'amène ce dernier surtout lorsqu'il s'agit d'un pilote de renom.
La Turbo Cup est une course « franco-française » où toutes les voitures sont préparées et révisées par un seul et même « garage » (Sonauto en l'occurence). Bien sûr, la Turbo Cup ne rivalise pas dans les médias avec le championnat de super production ou la Formule 3, mais pour un début dans le sponsoring, Loriciels a réussi à s'associer avec le meilleur.
Cette association de Loriciels à la course automobile devrait aboutir à la sortie (courant septembre) d'un logiciel de simulation de course automobile dont la mise en chantier a déjà commencé.
Deuxième du début à la fin de la course, la Porsche 944 n° 10 jouant le tout pour le tout s'est malheureusement « plantée » dans l'avant dernière chicane terminant la course en cinquième position. A toute l'équipe de Loriciels, nous souhaitons de nouvelles victoires tant sur la piste que dans l'informatique. D'autre part, *Game Mag* vous communiquera au fil des mois les résultats de René Medge dans la Turbo Cup...



René Medge et la Porsche 944 Loriciels.


En train de doubler...



Vous avez vu la photo?

Hein, vous l'avez vue, hein, hein ??? Ça y est, vous avez la langue qui traîne parterre, les yeux exorbités genre Tex Avery ?

Tout ceci pour vous annoncer Barbarian II. Enfin! Il est de retour. Cette fois-ci, Palace Software, pragmatique, ayant réalisé le pourquoi du comment du succès de son premier Barbare, vous permet d'endosser le personnage soit du guerrier, soit de la princesse (attention aux surcharges de poids pendant les combats!) pour aller casser la tronche au vilain sorcier Drax.

Barbarian II s'appelle d'ailleurs The Dungeon of Drax; il a été conçu par Steve Brown (au milieu sur la photo: eh Steve, tu devrais fréquenter les salles de gym!). Vous le trouverez dans les magasins courant août pour les versions Atari ST, Amiga, Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64.

Micro Golf à la Fnac Paris-Etoile

Les 16 et 18 juin prochains, le grand auditorium de la Fnac de l'Etoile à Paris sera « green ». Cinq logiciels de golf seront mis à la disposition du public sur huit microordinateurs de 14h30 à 18H30. Un concours aura lieu chaque jour sur le jeu « Leader Board » (de US Golf ... euh pardon US Gold), il sera doté de nombreux prix. Golfeurs micromaniaques parisiens, vous savez quoi faire mi-juin.

La bataille de Stalingrad pour juin

L'éditeur anglais CCS nous a promis la Bataille de Stalingrad pour juin sur Spectrum d'abord et ensuite Commodore 64 et CPC. Moi j'vous l'dis, vaut mieux la faire sur son écran, c'te bataille-là, qu'en grandeur nature, à l'époque de l'année où elle eut lieu!

L'Arche du Capitaine Blood

On n'arrête pas d'en parler: voilà-t-y pas que maintenant il serait le numéro1 des ventes 16 bits en Angleterre! Nous attendons avec impatience le jour où Emmanuel Viau sera nommé Lord par Elisabeth!

Sorcerer Lord, la dernière aventure de PSS

« Chercher à refonder l'Empire et rendre la suprématie à sa race ... » Voici le descriptif du dernier jeu de PSS, (distribué désormais par Infogrames) dois-je vraiment vous en dire plus ? Vous avez certainement deviné qu'il s'agit d'un jeu d'aventure où sorcellerie et chevalerie sont importantes et où il s'agit de tenir en échec les Forces du Mal ... ah non, pardon, ici on parle de Légions Ténébreuses. Mais enfin bon, on chipote ! Le jeu sort maintenant et nous le testerons le mois prochain.

Mireille



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...   IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	C/D
LES GREMLINS	110/165
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ARKANOID 2	89/145
A.T.F.	95/145
BLOOD VALLEY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
ENDURO RACER	89/139
GUNSMOKE	95/145
GOTHIK	95/145
GABRIELLE	139/175
G.B. AIR RALLY	95/145
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
LA PANTHERE ROSE	99/149
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
LA MARQUE JAUNE	245/245
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
4TH INCHES	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
BLACK LAMP	95/169
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	120/169
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FRIGHTMARE	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
G.B. AIR RALLY	95/145
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
IMPACT	120/169
ICE HOCKEY	110/169
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PANZER STRIKE	/490
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	120/165
PIRATES	145/185
ROADWARS	/160
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
STRIKE FLEET	/180
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
SILENT SERVICE	120/149
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CHAMPIONSHIP SPRINT	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
ENDURO RACER	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GUNSMOKE	95
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
HIGH FRONTIER	95
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
MATCH DAY 2	89
NORTHSTAR	95
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	85
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	85

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
KAMPFGRUPE	/390
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SONS OF LIBERTY	/490
SPY VS SPY 2	89/...
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
BOBO	290
B24	490
BED LAM	225
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
DIG DUG	190
DEJA VU	390
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
L'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	295
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
LOCK ON	290
LA MARQUE JAUNE	245
LAST MISSION	225
LE MAITRE DES AMES	215
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAMPAGE	290
RAD WARRIOR	245
STRIKE FORCE HARRIER	290
SUPER SKI	275
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TURBO DRIVER	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	245
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX : WINTER GAMES, WORLD GAMES, CHAMPIONSHIP WRESTLING, SUPERCYCLE	239
LES GEANTS DE L'ARCADE: ROAD RUNNER, GAUNTLET, INDIANA JONES, METROCROSS	245
LES CLASSIQUES : INVADERS, PAC MAN, BREAKOUT	245
ARMAGEDON MAN	225
ARKANOID	120
BUGGY BOY	245
BOBO	245
BUBBLE BOBBLE	175
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
CALIFORNIA GAMES	290
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOUNDATIONS WASTE	290
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLDRUNNER 2	225
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	220
INTERNATIONAL SOCCER	185
JEANNE D'ARC	285
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	290
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
LEATHERNECK	225
LA PANTHERE ROSE	225
L'ANGE DE CRISTAL	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MICKEY MOUSE	185
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
QIN	235
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
RAMPAGE	169
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SPACE RACER	185
SPY VS SPY	145
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
TOP GUN	185
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

COCONUT



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	289
ARKANOID	245
ART OF CHESS	249
BLUEBERRY	289
BOBBLE BUBBLE	245
BALANCE OF POWER	295
BARBARIANS	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	290
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
CRACK	290
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
DESTROYER	225
DARK CASTLE	290
DEFENDER OF THE CROWN	315
EAGLE NEST	195
FERRARI FORMULA ONE	290
FORMULA ONE GD PRIX	190
FLIGHT SIMULATOR 2	335
G.B. AIR RALLY	195
GARRISON	245
GRID START	99
HOLLYWOOD POKER	120
INDOOR SPORT	195
JEANNE D'ARC	345
JET	450
JUMPJET	169
KARTING GRAND PRIX	145
KING OF CHICAGO	290
KING QUEST TRIPLE PACK	290
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
LA PANTHERE ROSE	195
LEADER BOARD	215
MANHATTAN DEALERS	220
MACH 3	220
MARBLE MADNESS	195
NORTHSTAR	195
OBLITERATOR	245
POWER STRUGGLE	245
PLAYHOUSE	169
PERSECUTOR	195
PORT OF CALL	369
POWERPLAY (FRANÇAIS)	195
ROLLING THUNDER	225
ROADWARS	195
SKYFOX 2	225
SARGON 3	390
STRIKE FORCE HARRIER	295
STRIP POKER 2	145
SECONDS OUT	199
STAR WARS	245
SILENT SERVICE	245
THE THREE STOOGES	390
THEXDER	240
TRANTOR	195
THUNDERBOY	189
TETRIS	185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
VOYAGE CENTRE TERRE	339
WIZBALL	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ... 890

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ... 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT ... 449

JEUX :

AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	195
ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
FANTASIE ZONE 2	249
GLOBAL DEFENSE	195
GREAT GOLF	195
GREAT FOOTBALL	195
GREAT BASKETBALL	195
GREAT BASEBALL	195
GREAT VOLLEYBALL	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MISSILE DEFENSE 3D	195
MY HERO	149
OUT RUN	230
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
RESCUE & MISSION	195
ROCKY	249
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZAXXON 3D	245
ZILLION 2	195
ZILLION	195

APPLE

AUTODUEL	265
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BARD'S TALE 2	390
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	330
DIG DUG	190
DEATH SWORD	225
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	320
ECHELON	450
ETERNAL DAGGER	260
GUILD OF THIEVES	199
FIGHT NIGHT	260
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	230
SCENERY DISK N. 11	260
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
MOEBIUS	520
PAPERBOY	290
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	290
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	210
SPACE QUEST 2	290
SONS OF LIBERTY	345
STREET SPORT BASEBALL	390
STREET SPORT BASKETBALL	390
SPY VS SPY 3	260
SHARD OF SPRING	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	360
ULTIMA 5	590
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

APPLE 2 GS

BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	290
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
LEGACY OF THE ANCIENT	390
MARBLE MADNESS	290
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	450
SHANGAI	450
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	390

MACINTOSH

AMAZON	450
ANCIENT ART OF WAR	350
BALANCE OF POWER	290
COMPUTER AMBUSH	590
CHESSMASTER 2000	350
DEFENDER OF THE CROWN	290
DEJA VU	290
FLIGHT SIMULATOR	540
SCENERY DISK N.7	250
SCENERY DISK N. 11	250
GUILD OF THIEVES	260
KING OF CHICAGO	590
SHADOW GATE	540
SHANGAI	350
SKYFOX	250
UNINVITED	450

JOYSTICKS

QUICKSOT 2	69
QUICKSOT 2 TURBO	129
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ	150

APPLE / C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ.	99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990
CUMANA 3''5 DF 1 MEGA	1650
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	2190

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

AMIGA 500 ... **N.C.**

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

GAME 08/88

NOM ____________
ADRESSE ____________

TEL ____________

carte bleue CB

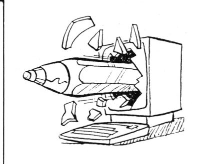
Date d'expiration –/– Signature ________

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat-lettre ☐ C B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS ☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

MAIS SI : ON PENSE A VOUS TOUS !

Salut les p'tits loups. Le courrier de ce mois-ci est plus particulièrement dédié à ceux qui se plaignent qu'on ne parle pas de leur machine dans Game : Thomson, Spectrum, Oric, etc..., mais surtout Thomson. Ce qui est d'ailleurs un excellent sujet à polémique-Victor : si vous vous sentez intéressé par un débat, écrivez-moi, avec un peu de chance, je pourrais inaugurer une sous-rubrique « forum » dans ce courrier. Septh.



Q. Cher Game Mag, je voudrais savoir pourquoi votre journal est passé à 18 francs ?!? Parce qu'au début, ma mère voulait bien débourser 15 francs pour me l'acheter, puis 17 francs, elle a rouspété, mais maintenant, 18 francs... Je suis obligé de me mettre à genoux pour l'avoir !
PS : évitez de mettre les photos à l'envers (Game 7, page 92, Prédator).
Han Heaune, Imes

R. Eh bien tu vois, Game est redescendu à 17 francs. L'augmentation à 18 francs était exceptionnelle, à cause du dossier relief (le poster et les lunettes, ça coûte très cher).

Q. Dans ton numéro 6, j'ai vu que tu éditais des fiches de jeux, et j'aimerais savoir comment on peut faire pour se les procurer ?
Partout

R. Essayons d'être sérieux. Les « Fiches de Game Mag » présentées dans le numéro 6 de votre journal préféré étaient en fait un joli poisson d'avril, organisé par nous-même. On a beaucoup ri, merci pour nous. Toutefois, vu le courrier quand même abondant qu'elles ont suscité, ben on s'est dit que si y'avait encore beaucoup de lettres qui arrivaient, on pourrait peut-être faire en sorte de vraiment les éditer. Ce qui m'amène à vous lancer un appel : dites-nous exactement ce que vous aimeriez y trouver. Avec un peu de chance...

Q. Très cher Game Mag, je vous écris notamment pour vous dire que votre revue est géniale. Mais... Alors que je lisais d'un œil attentif le numéro 6, que vis-je ! Oh, horreur ! A la page 34, la photo de « Metropolis » était à l'envers ! Me ressaisissant, je me dis : « Ce n'est pas grave, z'ont tout simplement bu un coup de trop, les maquettistes ». Un mois plus tard, alors que je feuilletais fébrilement l'alléchant contenu de mon Game Mag préféré, DAMNED ! Je faillis m'évanouir : l'erreur fatale s'était reproduite page 92 pour « Predator ». « V'la-t-y pas qu'y r'mettent ça ! », me dis-je. Et de rajouter : « Faudrait pas qu'y nous la refasse souvent, celle-là, sinon mon cœur ne tiendra pas ».
Bon, sérieusement, reprenons-nous : ô maquettistes de mon magazine préféré, faudrait arrêter de faire la fête tous les soirs ! Bon, j'espère que tonton Septh châtiera les coupables comme il se doit. Salut à toute l'équipe !
A. Neaunîmes

R. Certes, comprends-je ton angoisse, jeune homme. Mais ne te méprends point : les maquettistes de ta dulcinée gazette n'ont rien à voir dans le fouillis pictural qui y règne. Le coupable est notre photographe maison, le fameux Michel Roveau (d'ailleurs démis de ses fonctions à dater du présent numéro) : une fois sur trois, il tient son appareil, pourtant un fleuron de la technologie nippone, sens dessus-dessous. Je l'ai même déjà entendu râler qu'on lui avait volé le déclencheur ! Le résultat est là, et nos ardents manipulateurs de cutters et rotrings font ce qu'ils peuvent pour rattraper les erreurs. Mais hélas, personne n'est infaillible, et ils leur arrivent d'en oublier. Peut-on les en blâmer ? Par la barbe fleurie de Charlemagne (surtout après manger), je ne le pense point.



Q. Je voulais vous dire que votre revue est très bien au niveau Amiga, Atari ST, C64/128 et Amstrad. Mais pour Thomson, hum hum hum. Ayez un peu pitié pour le seul constructeur de micro français encore un peu dans la course. Le but de ma lettre, c'est le piratage, et je ...
Schtroumpf

R. STOP ! Ça suffit ! Je l'ai déjà dit le mois dernier, le piratage, on n'en cause plus. De toute manière, c'est un problème qu'on ne pourra jamais régler, alors mieux vaut ne pas en parler, et laisser ceux qui le pratiquent dans leur coin. Pour Thomson, on y vient.

A suivre page 19

Passions dangereuses !



de 145 F* à 195 F*

GAME OVER : Au fond de la galaxie règne la cruelle Gremla, souveraine tyranique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter? Attention Gremla est très habile et ses stratégies sont mortelles.

SLAP FIGHT : Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter! Des monstres très habiles vous guettent sur la planète Orac. Détruisez-les.

ENDURO RACER : Couché sur le guidon, debout sur la roue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

TOP GUN : C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abattez et descendez vos ennemis.

RENEGADE : New York! Du métro au ghetto la violence est partout. Défiez les méchants et soyez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire!

WIZBALL : Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

FLASH POINT : La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortel. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la!

* Prix public généralement constaté. Thomson MO-TO. Cassette ou disquette.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

La passion des défis

LBA

Super-sérieux : les annales logicielles. Eh oui, deux éditeurs en ont fait. Je peux vous dire que ça ne rigole pas, mais ce n'est pas le but n'est-ce pas ?
Les Micro-Bac, co-édition Cedic/Nathan/Coktel Vision, j'en parle d'abord parce c'est la collection la plus complète des deux.
Dix titres vous apportent toute la connaissance dans les principales matières.
Il vous en coûtera par volume 195 F pour TO8 ou Amstrad et 225 F pour Atari ou compatible PC.
« Micro-Bac Français » : étude approfondie (historique, sociologique, idéologique) de textes littéraires des XIXe et XXe, biographies, styles, thèmes, perspectives littéraires,...
« Micro-Bac Math B » ; « Micro-Bac Math C/E » ; « Micro-Bac Math D » : analyse, logarythmes, exponentielles, intégrales, probabilités, géométrie, courbes, nombres complexes, statistiques...
« Micro-Bac Anglais », « Micro-Bac Allemand », « Micro-Bac Espagnol » : études de documents, compréhension de textes, grammaire, banque de données, reprise de thèmes fréquemment présentés à l'examen...
« Micro-Bac Histoire » : révision de programme et conseils pour l'examen (la Seconde Guerre Mondiale, relations internationales, les pays, le monde actuel...)
« Micro-Bac Géographie » : étude de documents, l'URSS, les USA, le Japon, la Chine, les inégalités de développement...
« Micro-Bac Physique/Chimie » : Mécanique, électromagnétisme, vibrations, propagation, physique atomique, nucléaire, acides et bases, cinétique chimique, chimie organique...

Les kits bac sur PC. Hatier existent pour le moment dans les matières suivantes : mathématiques C, E et D ; physique-chimie C et E, économie B. Chaque kit porte sur l'ensemble du programme de l'année scolaire et comprend : une disquette de programmes, une ou plusieurs disquettes de QCM pour vérifier vos connaissances, plusieurs disquettes de méthodologie (ou comment bachoter parfaitement), un guide d'utilisation, un livre de préparation au bac « Prépa-bac » et les annales-livres correspondantes. Des kits plus que complets donc, mais plutôt chers : 945 F TTC.

Pêches en compote de Materne : pour avoir la p... ingurgiter la veille des épreuves et le matin après le petit déj,. Histoire de rire !



De plus en plus sérieux : les annales-livres. Quatre éditeurs se partagent — se combattent ? — le marché. Hatier, Hachette, Nathan et Vuibert. Difficile de vous dire quelles sont les meilleures annales, le principe étant toujours le même : chaque année lorsque les bacheliers ont fini de plancher, les éditeurs ramassent auprès des rectorats tous les sujets posés dans toutes les académies. Pendant l'été, des profs « triment » sur les corrections, puis les secrétaires d'édition transpirent pour faire sortir le manuscrit (un bisou à Corinne et Véronique). Et hop, en septembre les fameuses annales sont en vente dans les librairies.
La principale différence intervient surtout au niveau des corrections : dans certains cas, vous devez acheter deux ouvrages. D'une part les sujets, d'autre part les sujets et correc' dans le même volume. C'est un peu moins cher. (Quant à Hachette, le jour où le service de presse fonctionnera, Game pourra peut-être parler de leurs produits).

Tonivitron ou barres Ovomaltine : plus sérieux. Tels Lendl, Mac Enroe ou même Noah avant l'effort, il faut que vous pensiez à vous bourrer d'énergie. Mettez un Turbo dans votre cerveau.



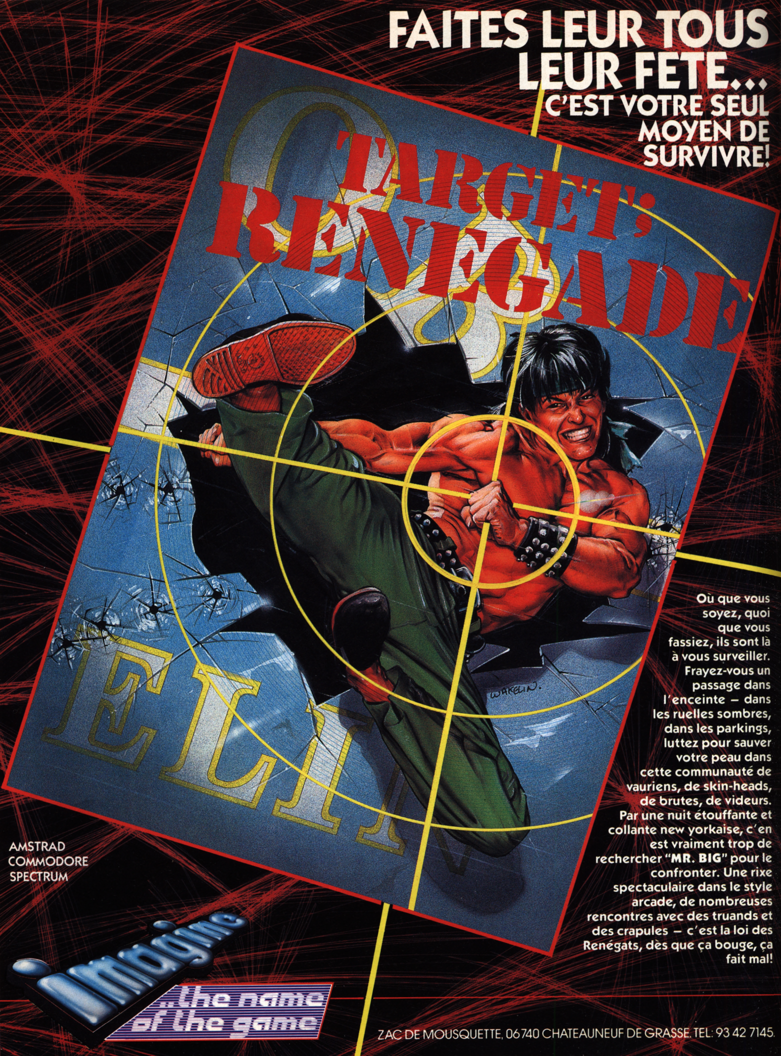
SHOPPING « ESSPECIAL » BAC

Vous êtes en plein dedans : vous avez déjà passé les épreuves de sport et êtes en train de réviser vos maths, votre français, votre philo. Game Mag pense à vous ! Ce shopping a pour seule arme et unique ambition de vous aider à être reçu « haut la main » avec mention qui plus est. Et si vous n'en êtes pas au bac, conservez bien ce numéro de Game : il vous servira un jour, sûr !

Spring Gum à la chlorophyle ou Crunch. Pour le Spring Gum, une seule utilité : à l'intérieur du papier d'emballage vous pouvez noter l'ultime formule de chimie, ou celle de physique qui vraiment, n'arrive pas à s'installer dans une de vos cases mémoire. Pareil pour le Crunch, sauf qu'il y a plus de place et qu'il vous re-dynamise en cours d'épreuve !

PC1 d'Olivetti : pour tous ces softs, il vous faut un micro. (Enfin, si vous ne l'avez pas encore, il vaudrait mieux vous dépêcher !). Nous vous avons choisi un compatible PC pas cher : le PC1. Vous avez tous vu la publicité actuelle vous permettant de l'acheter avec un crédit de moins de 200 F/mois : sachez qu'en version de base il vous coûtera en tout 3 998 F TTC et 4 999 F TTC avec le moniteur monochrome ; caractéristiques techniques : processeur Nec V40 avec vitesses de 4,77 et 8 Mhz - moniteur CGA - Mémoire centrale.

Playbac : n'oublions pas le jeu de Microïds. Un QCM de plus, histoire de tester votre science.



FAITES LEUR TOUS LEUR FETE...
C'EST VOTRE SEUL MOYEN DE SURVIVRE!
TARGET; RENEGADE
ELIT
WAKELIN.
Où que vous soyez, quoi que vous fassiez, ils sont là à vous surveiller. Frayez-vous un passage dans l'enceinte – dans les ruelles sombres, dans les parkings, luttez pour sauver votre peau dans cette communauté de vauriens, de skin-heads, de brutes, de videurs. Par une nuit étouffante et collante new yorkaise, c'en est vraiment trop de rechercher "MR. BIG" pour le confronter. Une rixe spectaculaire dans le style arcade, de nombreuses rencontres avec des truands et des crapules – c'est la loi des Renégats, dès que ça bouge, ça fait mal!
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
imagine
..the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



Suite de la page 14

Joe, j'aime bien voir à qui j'ai affaire » (Steve Mac Queen, Bullit). Mais pour de l'occasionnel, même répété, c'est pas grave.



Q. Salut Septh Le Grand ! Je t'écris pour te demander si la photo d'OutRun présentée dans Game Mag 6 page 80 était celle de la version Sega ou ST (j'avoue avoir des doutes). Et je voudrais également savoir comment je dois faire pour prétendre intégrer votre dynamique équipe car j'adore le journalisme informatique. Je n'ai que 17 ans, mais je suis un véritable passionné (j'ai eu successivement un MO5, un CPC 6128 et maintenant un ST).
Stéphane Sorci, Victoret

R. Salut Stéphane. Je suis content que tu m'admires comme ça, mais franchement, je ne le mérite pas. Non, non, n'insiste pas. Ou alors un tout petit peu.
Prenons tes questions dans l'ordre : la photo était celle de la version Sega. Mais OutRun sur ST est tout aussi beau, peut-être même un peu plus. Il présente quelques défauts ennuyeux, mais c'est quand même une bonne adaptation.
Pour être journaliste chez nous, aucun problème : tu nous envoies un papier sur ton jeu le plus récent, on juge, et si on trouve ça OK, ça passe dans le canard. C'est pas plus compliqué. Malheureusement, le fait que tu habites près de Marseille risque de nous gêner un peu pour une collaboration suivie (« tu comprends,

Q. Game Mag est vraiment génial, mais a un inconvénient : vous ne parlez pas assez de Thomson. Pourtant, il sort beaucoup de jeux. Une question : Enduro Racer est sorti sur Thomson : est-ce qu'un OutRun va prendre le même chemin ?
Arnaud Motte, Montluçon

Q. Cher Game Mag, je n'ai pas encore manqué un seul de tes numéros, et je compte bien ne pas en manquer un seul. Mais je voudrais savoir pourquoi vous vous obstinez à nier l'existence des Thomson, alors que des tas de nouveautés sortent chaque mois, que vous ne testez jamais. Des « pokes » et des « rescues » seraient également les bienvenus.
Eric Jeanneton, Marseille

Q. Votre journal est génial, mais j'ai une objection à faire : Thomson. Vous n'en parlez pour ainsi dire jamais. En fait, quand vous critiquez un jeu, vous dites qu'il existe aussi sur Thomson, mais il a été testé sur une autre machine. Pourquoi cette discrimination ?
Anne Hau, Nîmes

R. Bon, c'est vrai que les Thomson sont un peu oubliés dans Game Mag. On le fait pas exprès, c'est juré. Mais on va essayer de se rattraper : on a prévu de faire un « coin des amoureux » spécial Thomson dans le numéro 9 (à paraître fin juin). D'autre part, les ceusses parmi vous qui seraient intéressés peuvent toujours nous envoyer des petits tests de bienvenus, et les meilleurs seront publiés et rémunérés (l'appel est valable pour les autres machines délaissées dans Game mag - Spectrum, Oric, etc. — qui auraient encore des adeptes parmi nos lecteurs).

Q. Je trouve ta revue hyper canon, en particulier les BD. C'est bien que tu mettes des posters, ma chambre en est couverte !
1) Où trouver un logiciel pour copier un jeu et à quel prix ? Ceci dans le but de faire une copie anti-café. En effet, il m'est déjà arrivé de formater une disquette originale par erreur, et de plus, il est légal de copier une fois chaque disquette.
2) Est-ce que les nouvelles roms du ST peuvent empêcher de faire tourner un jeu ?
Gilles

R. Je veux bien croire que tu désires un copieur par simple souci de sécurité... Pour en trouver un, il te suffit d'aller chez n'importe quel revendeur de softs, il devrait normalement en vendre. Les prix se situent entre 150 et 300 francs, des fois même plus (eh oui, la sécurité coûte cher).
Les nouvelles roms du ST peuvent faire planter certains jeux, c'est vrai : on a déjà vu ça avec Arkanoïd, par exemple. Peut-être d'autres cas ont-ils déjà été recensés. Cela est dû au fait que les jeux en question ne respectent pas les normes définies par Atari, et font n'importe quoi en mémoire. Du coup, une simple petite modification des roms, et c'est fini : le jeu ne marche plus. Au fait, Imagine a annoncé depuis pas mal de temps déjà une version d'Arkanoïd compatible avec les nouvelles roms, mais on n'a toujours rien vu venir.



Q. Salut les bicounets ! Game Mag est une super revue informatique, mais je déplore que la marque Spectrum ne soit jamais développée dans nos numéros, alors qu'Amstrad, Commodore, Amiga et Atari, si. Pourquoi ? Je pense que les Spectrum valent aussi bien une place dans notre mensuel que les autres. J'espère que vous ferez un effort, et que cette erreur sera réparée.
PS : pourriez-vous passer ma lettre dans la rubrique « courrier » ?
Fabrice

R. Et si je voulais pas passer ta lettre dans la rubrique courrier, qu'est-ce que tu dirais ?
Bon, relis les trois ou quatre premières lettres du courrier de ce mois, remplace à chaque fois que c'est possible le mot « Thomson » par le mot « Spectrum », et tu auras ta réponse.

LE RETOUR DE PAC MAN

Un grand retour pour un petit bonhomme et sa femme. Souhaitons lui plein de p'tits frères et de p'tites sœurs comme Arkanoïd.



Target Renegade

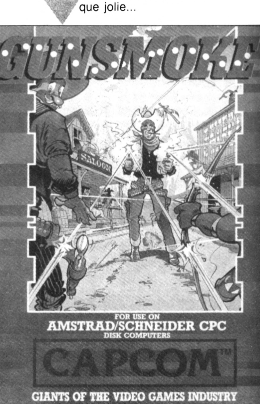
(Imagine)

Le numéro deux est encore meilleur que le précédent. Dans Renegade, Matt partait dans les sombres ruelles de New York pour y rejoindre sa fiancée. En chemin, il était attaqué par une sacrée bande de voyous qui lui avait d'ailleurs fait la peau. Dans cette seconde version, le joueur joue le rôle du frère de Matt qui n'assouvira sa vengeance qu'en tuant l'infâme Mr Big...

Gunsmoke

(Capcom)

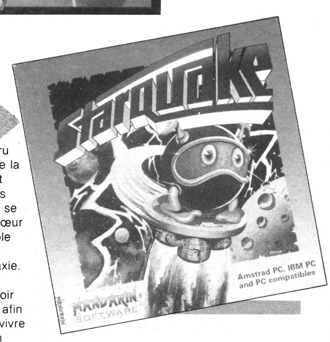
Le joueur se retrouve dans la peau d'un shérif d'une petite ville du Wild West des Etats Unis. Un métier qui n'est assurément pas de tout repos. Cinq épreuves attendent le joueur. La première vous propose de combattre des cowboys à pied ou à cheval; la deuxième épreuve est un face à face avec une descendante de Calamity Jane aussi dangereuse que jolie...



Starquake

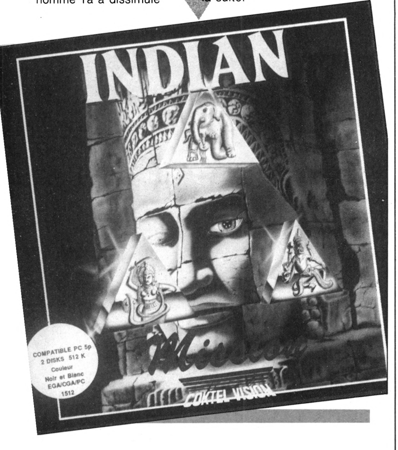
(Mandarin Software)

Un trou noir est apparu récemment au bord de la galaxie de laquelle est sortie une planète. Les savants de votre race se sont aperçus que le cœur de celle-ci était instable et que s'il explosait, il détruirait toute la galaxie. Ils vous y ont donc envoyé après vous avoir opéré biologiquement afin que vous puissiez survivre sur cette planète. Bon courage...



Indian Mission

(Coktel Vision)
Professeur de sciences occultes, Clark Bokel, au terme de plusieurs années d'études sur les pratiques de la magie en Inde, découvre l'existence de manuscrits maudits qu'un vieux sage hindou nommé Ta a dissimulé avant de mourir dans sa retraite européenne (une vieille maison normande). Il décide de s'y rendre, se munit d'un revolver et se procure la clé de la demeure du sage. Mais, arrivé sur les lieux, une pie espiègle la lui dérobe... A vous de la récupérer pour connaître la suite.



Fire Forget

(Titus)
Devenue célèbre par son logiciel Crazy Cars, la maison Titus nous offre bientôt un nouveau jeu d'arcade dérivé du premier. En effet le jeu ressemble beaucoup à son prédécesseur. Le joueur est aux commandes d'une jeep suréquipée en armement et doit rejoindre à tout prix l'arrivée d'une course peu ordinaire.
Trois niveaux de jeux sont proposés parmi lesquels le joueur sera confronté à des hélicoptères, des mines, etc.

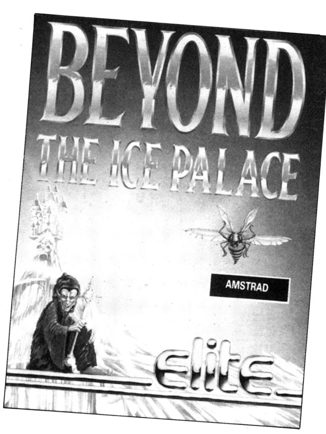
Pac Land

(Quick Silva)
Pac Man est de retour... Quick Silva propose en effet l'adaptation du jeu de café de Namco sorti il y a déjà quatre ans. Mais, contrairement aux apparences (pauvres graphismes de la première version), celui-ci est assez bien réalisé.

Le joueur doit atteindre son logis où l'attend madame Pac. Comme dans la version originale, Pac Man peut manger les fantômes après avoir gobé les pastilles adéquates.

Interceptor

(Electronic Arts)
Précurseur de la programmation sur l'Amiga (Deluxe Paint par exemple), Electronic Arts sort un superbe simulateur de vol et de combat. Les décors de ce logiciel sont pleins comme Flight Simulator II ou Carrier Command, et l'animation est extrêmement rapide et soignée. Interceptor est sans nul doute le logiciel que l'on attendait sur Amiga.



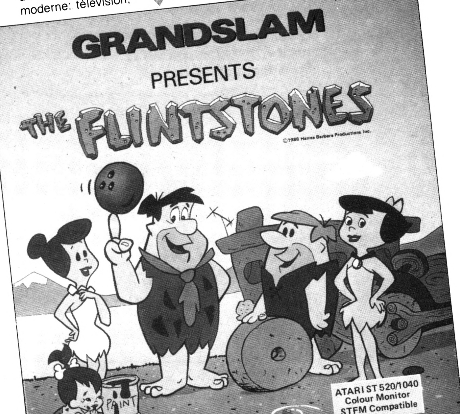
Beyond the Ice Palace

(Elite)
Sous ce titre, se cache la « suite » de Ghost'n Goblin, jeu qui à sa sortie avait fait un véritable tabac. Les graphismes de cette seconde version semblent encore meilleurs, alors que le jeu lui-pêche par son manque d'originalité. Qu'il est dur parfois de se remettre en question !



The Flintstones

(Grandslam Entertainment)
Dérivé du dessin animé de Hanna Barbara Production, ce logiciel met en scène les héros applés Flintstones. Il s'agit d'hommes préhistoriques disposant de tout le confort moderne: télévision, voiture, réfrigérateur... Le jeu comprend plusieurs épreuves à accomplir dans un temps imparti : repeindre l'intérieur de la grotte, jouer au bowling, etc.



The Three Stooges

(Cinemaware)
The Three Stooges reprend la formule du cinéma interactif (formule de l'éditeur). Un film se déroule devant vous, mais il vous est possible d'intervenir dans l'action. Le joueur est ainsi tout à la fois acteur et spectateur.
Un orphelinat est la proie d'un horrible homme d'affaire. Tous les enfants seront expulsés des locaux si l'établissement ne rembourse pas ses dettes avant la fin du mois. Moe, Larry et Curly vont devoir trouver les fonds nécessaires pour que cette infamie n'ait jamais lieu.

Time and Magic

(Level 9)
En regroupant trois de ses célèbres jeux, Level 9 propose aux joueurs avides d'énigmes un produit bien alléchant. Le joueur dialogue avec la machine au moyen du clavier, en anglais courant et bénéficie d'un vocabulaire de plus de 60000 mots.
Entre autres, Lord of the Time vous entraîne dans la pendule de votre grand père où ont été cachées neuf parties du temps qu'il faut absolument retrouver...

OFF SHORE WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



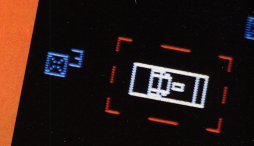


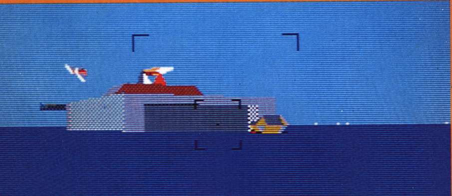
CARRIER COMMAND

RAINBIRD - SIMULATION/ARCADE







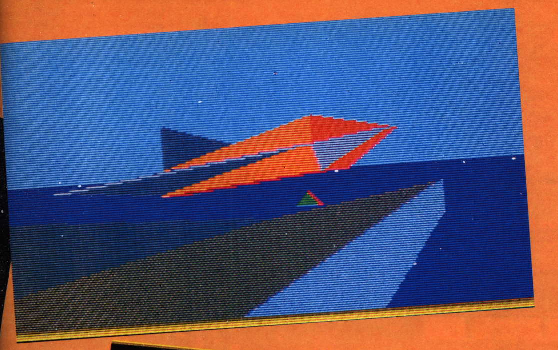


Imaginez un instant que les auteurs de *Flight Simulator* (II de préférence) et d'*Elite* se soient concertés, comme ça, un soir de déprime. Ils se seraient dit que finalement, les jeux sur micro, c'est pas encore ça, qu'on pouvait faire beaucoup mieux (enfin, qu'*ils* pouvaient faire beaucoup mieux), et donc qu'ils allaient faire mieux. De leurs connaissances et expériences conjointes serait né LE soft du siècle (à peu de choses près, n'exagérons pas) : *Carrier Command*.

Bon, c'est vrai, j'extrapole un peu : *Carrier Command* n'est pas le fruit des nuits blanches des sus-cités (quoique ?). Il n'empêche : j'aime à penser qu'il s'agit du fils illégitime d'*Elite* et de *Flight Simulator II*.

Brièvement, le scénario est assez simple, quoique pas mal pensé. Une équipe de savants a découvert un immense réseau volcanique dans les secteurs K-12 et K-14, en pleine mer. Cette énergie nouvelle est une véritable aubaine, que les autorités ne manquent pas de saisir : deux monstres marins, les « carriers » ACC Epsilon et ACC Oméga sont spécialement construits pour l'occasion, avec pour mission de coloniser toutes les îles du secteur, et d'établir un réseau de ressources, par lequel transiteront les matières premières. Chacun partira d'un côté opposé du secteur : l'ACC Epsilon de Vulcan, et l'ACC Omega de Némésis.

Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes, si une organisation ennemie n'avait vu là le moyen de gagner des sous sans se fatiguer ; après avoir piraté le commandant informatique de l'ACC Oméga, cette organisation a déposé un ultimatum aux autorités : 15 milliards de dollars sous soixante douze heures, ou le carrier entre en action, et colonise toutes les îles pour son compte. L'arrestation et le suicide de quatre « taupes » de l'organisation au





• La relative « fragilité » du carrier ennemi est déconcertante, voire frustrante ; quelques coups de laser ont suffit à le faire exploser, laissant le champ entièrement libre pour aller conquérir les îles restantes. Le jeu en perdrait presque tout son intérêt. D'où mon conseil, si vous le rencontrez, surtout ne le détruisez pas. Mais tout cela est, après tout, secondaire. Cessons de dénigrer *Carrier Command*, et admirons plutôt la qualité de la réalisation. Entièrement vectoriel, *Carrier Command* permet de tout voir sous tous les angles. Pour simplifier, disons qu'il s'agit d'un super soft de CAO converti en jeu. Incroyable.
Bravo également pour la qualité de l'animation sonore : tous les bruitages sont digitalisés (bruits de réacteur des Mantas et des Walrus, explosions...). Seuls, les lasers font exception à la règle, et déçoivent quelque peu.
Comparativement s'entend. Pas délirant dans l'absolu, *Carrier Command* se pose d'emblée comme un jeu innovateur — tout comme l'avait été *Captain Blood* y'a pas si longtemps. Si les éditeurs suivent cette fois, l'avenir du jeu sur ST en particulier et sur micro en général, promet d'être riche en surprises.

Septh

sein du gouvernement ayant ramené le délai à vingt quatre heures, il ne reste que deux solutions, céder au chantage — chose impensable — ou mettre en marche l'ACC Epsilon, avec pour mission de contrer l'autre carrier.
C'est la deuxième solution qui a, bien entendu, été retenue. Seul problème, l'ACC Epsilon n'est pas entièrement terminé. Il lui faut un commandant humain — vous (ou toi, je sais toujours pas si on se tutoie).
Carrier Command n'est pas un jeu qui se finit en deux ou trois heures. Entièrement en temps réel (assez long pour les traversées d'une île à une autre), plusieurs semaines, voire quelques mois seront nécessaires pour en venir à bout. Difficulté supplémentaire et nouvelle dans les jeux sur micro, tout se passe en même temps : il est possible de piloter A LA FOIS (j'insiste) quatre avions, quatre véhicules amphibies et le carrier lui-même. Et il faut en plus gérer les commandes de matériel et de carburant, ravitaillement indispensable à la mission. Et surveiller du coin de l'œil les mouvements, conquêtes et défaites de l'ennemi. Ce n'est vraiment pas une mince affaire.
Ne cherchons pas plus loin, ce jeu est tout bonnement génial... A quelques « détails » près...
• Toutes les commandes du jeu sont accessibles par icônes à la souris ou au joystick, mais pas au clavier : gênant lorsqu'on a besoin de vitesse (notamment lors des combats).
• Le pilote automatique de chaque véhicule n'évite pas les obstacles, mais peut-être est-ce volontaire ? ; en tout cas, il est impossible de chercher sur la carte une île dont on connaît le nom.
• La « lenteur » du carrier est quelques fois exaspérante : plus de cinq minutes (en temps réel !) pour aller d'une île à une autre !
• Aucune indication sur la cause de la destruction d'un véhicule : abattu par l'ennemi, altitude trop basse, collision, etc. D'autant plus gênant que la raison n'est pas toujours évidente.

Michel Roveau. Graphiste de mon état, je ne puis qu'admirer la qualité de l'animation. Les vecteurs sont utilisés à merveille. Un grand bravo ! 17/20.

Mireille Massonnet. Personnellement, je n'apprécie pas trop les simulations de ce genre, mais je reconnais qu'il est très bien fait. Allez : 16/20.



THE GAMES

EPYX - SIMULATIONS SPORTIVES

La flamme vient de s'éteindre. L'émotion est grande. Les feux d'artifice mettent un terme à ces XVe jeux olympiques d'hiver. Au revoir Calgary 88 et à bientôt Albertville 92. Super !! L'Epyx nouveau est arrivé. Il s'appelle *The Games Winter Edition* (Je précise car il y aura une summer edition après les J.O. de Séoul). Tout comme ses prédécesseurs, *The Games* est un multi-épreuves.

Ici sont regroupées sept disciplines : patinage de vitesse, descente, slalom, luge, ski de fond, patinage artistique et saut à ski. Epyx a repris trois épreuves à *Winter Games* mais ne vous inquiétez pas, les auteurs ont utilisé une nouvelle approche.

Ainsi dans le patinage artistique, le joueur règle sa chorégraphie en suivant une musique de son choix. Puis à son passage devant les juges, il doit exécuter ses figures au moment opportun par rapport à la musique. Autant vous dire que le sens artistique et surtout le sens du rythme est indispensable.

En ce qui concerne les autres épreuves, Epyx reprend les mêmes systèmes de jeu que dans les précédents *Games*. Bon, parlons un peu technique. Les épreuves sont variées et d'un réalisme époustouflant, même si les graphismes sont moins réalistes qu'auparavant mais cela au profit d'une animation sans faille (surtout dans le patinage artistique). Les bruitages et les musiques sont excellents.

Bref, le petit dernier est tout aussi passionnant, joli, génial que ses prédécesseurs. Moi, j'adore, que disje, j'en suis complètement FOOUUU !!! Courez chez le revendeur le plus proche pour vous le procurer !

Captain

Michel Roveau: Le Games nouveau est arrivé... Et quel Games! Les décors me semblent néanmoins beaucoup moins intéressants que précédemment, c'est la seule fausse note. Car avec l'animation, nous avons affaire là à un superbe logiciel. J'ai un petit faible pour ne pas dire un grand sur l'épreuve de patinage de vitesse. Les joueurs inexpérimentés se prennent des "gamelles" superbes. De plus, la vue de face des patineurs diffère de la première version de Winter Games. Rien à redire non plus au patinage artistique où même la mini jupe de la patineuse est en mouvement. Du grand art ce "The Games": 18/20.

Mireille Massonnet: C'est vrai comme le dit Michel que les décors sont moins bons qu'auparavant. De plus je préfère de beaucoup le *Super Ski* de Microïds (maintenant sur ST) aux descentes à ski d'Epyx. Si les couples ne font pas encore leur apparition dans les compétitions de patinage artistique, Katarina Witt ne pourrait assurément pas renier cette épreuve tant elle est superbe. Un projecteur suit les évolutions de la patineuse, vous choisissez la musique sur laquelle évoluer. Enfin, le joueur a même la possibilité de préparer son programme de figures. Pour tous ces détails: 17/20.

Laurent Charbonnel: Toujours en retard d'un métro, Epyx nous présente toujours ses logiciels après et non avant de grandes manifestations sportives (jeux olympiques essentiellement). C'est encore le cas cette fois-ci avec The Games, une simulation de sports d'hiver. Néanmoins, le logiciel est admirable comme toujours. De nouvelles disciplines font leur apparition: les épreuves de descentes, de slalom et de luge. Un coup de chapeau à l'épreuve de patinage artistique , 17/20.

PS: Les jeux d'été de Séoul ne verront la sortie d'un logiciel chez Epyx qu'en novembre ou décembre.

LES BONS PLANS DU DOCTOR BIT

Toujours plus de courrier, toujours plus de succès... Attention, vous allez réussir à me donner la grosse tête ! Bon, voici *Warrior* de *Rainbow*. Si vous voulez avoir la suite de *Bard's Tale*, écrivez-moi ...

WARRIOR !

HA ! HA ! PETIT MONSTRE, C'EST TON HEURE !! MIAM !!

NE JAMAIS VENDRE LA PEAU DE L'OURS AVANT DE L'AVOIR TUÉ !! Sic !!

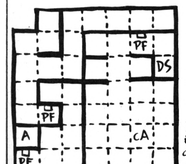
LE PLAN !

A L'ETAGE :

PO PO PO CF E PO PO

CO PA PA PA E D M

AU SOUS SOL :



LEGENDES :
M : MAGASIN.
D : DEPART
▬ : MUR
-- : PASSAGE.
➡ : ESCALIER MENANT AU SOUS SOL.
DS : DEPART SOUS SOL.
E : ESCALIER MENANT A L'ETAGE.
CA : CLEF ARGENT.
CO : CLEF OR.
CF : CLEF FER.
PA : PORTE OUVERTE PAR UNE CLEF D'ARGENT.
PO : " " D'OR.
PF : " " FER.
A : SALLE OÙ SIEGE AZATOTH !

GOOD LUCK !!

● Warrior

Voici le plan complet de *Warrior*, gentiment envoyé par un lecteur anonyme. Je vous rappelle le but du jeu : retrouver les douze parchemins dispersés aléatoirement dans le château et détruire le maléfique Azatoth ... Bonne chance !

P'TITS TRUCS

Combien de fois faudra-t-il vous expliquer que cette rubrique n'est pas un repaire ... de pirates ... Il est inutile de m'écrire en me demandant le but d'un jeu que vous avez copié ou de vous reproduire la doc. Toutes les questions louches sont impitoyablement éliminées ... Il faut jouer le jeu ! (NDL Gaëlle : on dira d'ailleurs bientôt Game Mag ou l'univers impitoyââble...)

● Le Passager du Temps

Hop, je continue à vous donner la solution des *Passagers du Temps*. Toujours avec de grands remerciements à Ronald Mallet et tous ceux qui m'ont envoyé cette soluce.
Nord-nord-est-est-nord-discute avec repasseuse-discute avec repasseuse-sud-est-discute avec patfol-ouest-ouest-ouest-sud-siffle-danse avec fille-danse avec fille-danse avec fille-nord-engage équipage-ouest-ouest-nord-navigue-navigue-navigue-nord-est-feu-ouest-à l'abordage-examine bateau-examine cabine-prends pavillon-sud-navigue-navigue-navigue-nord-est-lance grappin-monte-nord-ouest-tue garde-examine prison-discute avec homme-discute avec homme-discute avec homme-discute avec homme-tends les mains-frappe sol-soulève dalle-descends-monte-examine armure-écoute princesse-remercie princesse-descends-nage-coupe grappin-ouest-sud-navigue-navigue-nord-est-feu-ouest-à l'abordage-examine bateau-examine cale-prends vivres-sud-navigue-navigue-navigue-nord-sud.... La suite le mois prochain !

● King Quest III

Ça fait deux mois que je vous donne la solution de *King Quest III*. Petit à petit, on est arrivé à la fin, Mais je me pose de graves questions ... Désirez-vous vraiment avoir la solution jusqu'à la fin ... Parce qu'elle prend beaucoup de place dans la rubrique, alors si personne n'est intéressé ! J'attends votre courrier ...

● Crash Carrett

Oui, oui ... Je vous l'avais promis, la voici ! La fin de la solution de *Crash Garret* ... une solution parmi d'autres. Alors, il faut que vous continuiez à jouer à ce jeu génial pour découvrir tous les gags.
Va portefeuille-va sharkey-sonne-parle-pousse-attaque $ -bouge tableau-ouvre coffre-9L2R7L4R-va emerald air-va clinique-nord ouest (no)-tire-ouest-tire cadenas-ouest-ne-se-attends (5 fois !) attaque helga $-descends-ouest-fouille table-prends flacon-pique helga ...
Gasps, le manuscrit ensanglanté du brave Von Spacekraft s'arrête là ! Il faut absolument que j'obtienne des informations suplémentaires avant le mois prochain ...

● Qin

Encore une suite de solution parue le mois dernier : la deuxième partie de *Qin*. Vous avez changé de disquette et vous vous retrouvez en Chine, à l'époque de la dynastie Qin, en 220 avant J.C.
Est-donner eau-ouest-ouest-monter bateau-acheter bateau-sud-sud ouest-ouest-appeller kong-ecouter-ecouter-est-est-sud-est-sud-prosterner-nord-ouest-ouest-sud-sud-donner laisser passer-prosterner-amuser-écouter-écouter-nord-nord-est-sud-sud-est appeller liou-écouter-écouter-est-sud-prendre vin-nord-ouest-ouest-nord-nord ... Encore un peu de patience, vous n'avez plus qu'un mois avant que je vous livre la solution finale ... le secret de l'éternité !

● Les Pokes pour C64

Les fanas du C64 continuent à envoyer des floppées de Pokes à la rédaction ... et moi, je continue à faire des listes ! Merci à Benoît Langrand, S. et tous les autres. (NDL Mireille : j'en connais qui se la coule douce !)

Pour utiliser ces Pokes, tapez un POKE suivi des deux chiffres séparés par une virgule, puis lancez le jeu avec un RUN ou un SYS.
J'attends toujours les envois des Amstradistes, des Atariens, des Amigaistes, etc ...

ZAXXON	28400,173
CAULDRON II	26286,165
SPACE HARRIER	6010,173
ATTACK OF THE MUTANT	11639,255
BLACK HAWK	8290,255
BOULDER DASH	16494,165
CAULDRON I	41978,000
CHILLER	22501,189
CRISIS MOUNTAIN	3566,100
CROSSFIRE	27625,175
DEFENDER	2814,255
ENCOUNTER	30430,000
FLAK	4798,360
FROGGER	22341,173
GANGSTER	3574,440
GHOULS	8367,990
HERBY	7191,255
HIGH MOON	18033,255
LANCER LORDS	16424,600
LODE RUNNER	7892,255
MANIC MINER	16632,000
MONTY MOLE	7863,000
OMEGA	6300,230
POGO JOE	23558,168
POPEYE	2405,255
PUNCHY	15458,500
RING OF POWER	44,240
SAMMY LIGHTFOOT	3678,189
SHAMUS CASE II	3888,125
SURVIVOR	19523,200
TALES OF ARABIAN NIGHTS	22473,000

● Les Pokes pour MSX

Hé oui, les joueurs sur MSX ont réagi pour leur bécane. Ce mois-ci commencent «les pokes du MSX» ... et je remercie simplement Gaël Léveque qui me permet de commencer cette sous-sous-rubrique !

— **Galaka**
Après la première partie, tapez POKE &HAA5F,N puis POKE 64702, 195 et DEFUST = 64702 : A = USR (O)

— **Circus Charlie**
Tapez BLOAD "CAS : puis POKE &H93BA, N suivi de DEFUST = 64702 : A = USR (O)
Pour les autres pokes qui suivent, il suffit de remplacer le POKE &H93BA, N par les codes indiqués.

— **Hyper Rally**
POKE &H97AC, O
POKE &H97AD, O
POKE &H97AE, O

— **Exerion**
POKE &H9525, O
A bientôt, pour la suite de mes aventures fabuleuses au pays des MSX.

● Arkanoïd II

Un petit truc que m'a envoyé «le Poivron Rouge» : pour changer de niveau dans *Arkanoïd II,* il faut enfoncer les touches RKOI simultanément pendant l'affichage de la page de présentation. Dans le jeu, la touche ESC vous fera changer de tableau.

● Bill Palmer

Nouveau venu dans le club des jeux dont je vous donne la solution en plusieurs épisodes ; Bill Palmer donnera droit à deux épisodes .... Taratataratata (roulement de tambour ...) Et voici le premier ! (ND Michel : vous voyez bien qu'il travaille!)
Ouvrir le capot de la voiture bleue
Inspecter l'interieur du moteur
Regarder la bombe
Revenir en arrière
Prendre la laitue dans le cageot et le journal dans la boîte
Entrer chez vous
Prendre la carte de crédit dans la poche accrochée au mur
Prendre le livre dans la bibliothèque
Aller dans l'autre pièce et ouvrir le coffre
Prendre la souris, le couteau, la carte d'identité
Le passeport est caché dans le coin gauche du coffre en bas
Retourner à la voiture et s'installer à bord
Ouvrir la boîte à gants et prendre le briquet
Tourner la clé de contact et aller à l'aéroport
Parler à l'hôtesse de droite et prendre votre carte de crédit
Prendre votre billet
Parler au douanier et prendre votre passeport
A droite
En bas
En haut en face
Parler avec le touareg et donner le livre de l'aventurier
Donner la laitue au dromadaire
A gauche
En face
Tirer le signal d'arrêt
Descendre du train (main sur la vitre)
Merci à Loïc Le Tesson qui m'a envoyé cette solution dont je publierai la suite en juin. (NDLR : sans commentaires)

FORUM

Toujours beaucoup plus de questions que de réponses ... côté petites annonces, c'est pratiquement le désert ... Remuez-vous, que diantre, les p'tits gars !!

QUESTIONS

— Antonin I. (non, ce n'est pas Iommi) a plein de problèmes dans l'*Anneau de Zingara*. Dans sa lettre désespérée, il demande la réponse de l'énigme du mur vivant et les carastéristiques idéales d'un personnage. A vous de l'aider !
— Sébastien Faurie (40, rue du Docteur Siffre 77930 Perthes-en-Gahnais) voudrait de l'aide dans Stifflip & Co.
Denis et toute sa famille voudraient savoir à quoi sert le levier du départ dans *Captain America*. Ils voudraient bien avoir, également, un viseur à partir d'une fenêtre dans *Deat Wish 3*. Pour *Tuer n'est pas jouer*, il suffit qu'ils consultent le numéro 4 de *Game Mag* ... et pour *Commando*, les réponses dans cette rubrique.
— Camille Flamand (Ecole de Magny 02340 MONTCORNET) en a marre de ne pouvoir rien faire dans *T.N.T.*, il est coincé derrière la première porte.
— Claude Chevin (20, rue André Pernet 88700 Rambervilliers) a des problèmes dans *Kung Fu Master*. Il voudrait bien quelques pokes ...
— Gilles et Grégory aimeraient bien savoir comment tuer le loup-garou dans l'*Anneau de Zingara*.

RÉPONSES

Olivier Ropers et Jérôme Martel me donnent des vies infinies pour *Commando*. C'est Fabien qui les avaient demandées ...

```
10 MEMORY &5FF
20 LOAD "COM1", &5C00 (version disquette)
20 LOAD « COMMANDO », &5C500 (version cassette)
30 FOR A = &9000 TO &9012
40 READ B:POKE A, B
50 NEXT
60 POKE &5C33, &C3:POKE &5C34, O : POKE &5C35, &90 : CALL &5COO
70 DATA 205, 122, 188, 175, 50, 15, 78, 78, 6, 6
80 DATA 33, 59, 7, 119,35, 16, 252, 195, 54, 92
```

Il suffit de frapper ce programme et de le lancer ... ça marche !

ANNONCES

Michel Bonnet (1, sente de la Vallée - hameau de Bouviers 78280 Guyancourt) propose ses services pour aider tous ceux qui ont des problèmes avec *Metal Gear*, qu'il connaît parfaitement.
Vous voyez bien qu'il n'y a que des questions. Attention, c'est la mort du Forum que vous êtes en train de signer...

Doctor Bit



LARRIE



ARCADE



Il était une fois un gentil petit oiseau jaune (ressemblant étrangement à Titi) qui rentrait chez lui et qui découvre avec horreur que quatre voleurs (des « Ardies » qui sont également des oiseaux mais bleus) se sont introduits chez lui durant son absence. Pris de panique, il décide de prendre les cambrioleurs de vitesse en emmenant avec lui tous les objets de valeur qu'il trouvera dans la maison. Seulement, les voleurs s'aperçoivent que le propriétaire est rentré et décident de l'occire ; ils se mettent donc à la poursuite de Larrie. Pour échapper aux Ardies, Larrie peut leur claquer les portes au nez ou leur tirer dessus avec des rayons radars (???). Bien entendu, vous êtes Larrie et vous devez parcourir les différentes pièces (qui correspondent aux différents niveaux) de la maison représentées sous forme de tableaux genre « Drol » sur Apple II, mais avec un scrolling horizontal et vertical. Pour vous déplacer en hauteur, vous utilisez des trempolines qui cassent si vous les utilisez trop longtemps. En résumé, Larrie est un bon jeu d'arcade pas difficile à comprendre mais qui vous captive durant de longues heures.

Jo Copper

C64 CPC SPE

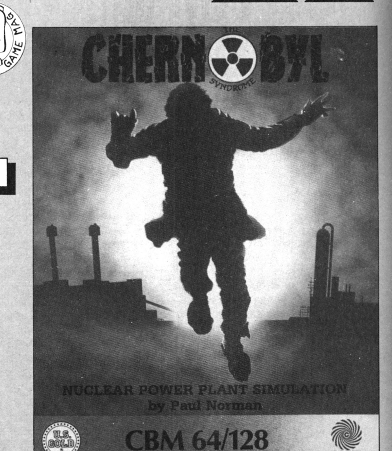
TCHERNOBYL

US GOLD
SIMULATION DE CENTRALE NUCLEAIRE



Fin avril, début mai 1986, le monde apprend une nouvelle assez terrifiante. Un accident venait de se produire à la centrale de Tchernobyl, non loin de Kiev en URSS. La Glasnost (« transparence ») a amené les Soviétiques à reconnaître les événements et les risques encourus. La vérité éclate. Bing ! La contamination devient le principal souci de tous. *Tchernobyl The Syndrome* vous propose de contrôler une centrale nucléaire. Votre but est d'éviter les accidents. Ici, tout se joue au clavier comme si vous étiez devant la bécane de la centrale. Vous aurez intérêt à connaître les instructions par cœur parce qu'il faut réagir très très rapidement. Il y a peu de graphismes mais les bruitages vous mettent dans l'ambiance.
Un jeu intéressant mais conseillé aux initiés.

Captain





CONSPIRATION

UBI SOFT - AVENTURE



Vous allez devoir mener votre enquête afin de retrouver le Dyptique de la Déclaration des droits de l'Homme et du Citoyen. En effet, celui-ci a été volé en 1988, mais vous allez effectuer un voyage dans le temps et vous retrouver en 1795, à l'époque de la chouannerie ! Il vous faudra prendre position pour les révolutionnaires qui tentent de supprimer le roy ou pour les chouans qui veulent au contraire le remettre sur le trône.
Serez-vous un héros de la révolution ou de la chouannerie ?
Conspiration est construit comme la plupart des jeux d'aventure actuels : une fenêtre pour représenter ce que vous voyez, une pour les commentaires, une pour l'aide que vous fournira de temps en temps la gentille souris, et enfin une pour taper vos ordres. Ceux-ci aussi sont construits sur le modèle habituel : un verbe et un sujet. L'analyseur synthaxique est assez puissant et comprend bien vos phrases même si l'orthographe est approximative.
Quant aux graphismes, ils sont superbes : images normales et digitalisées sont mélangées, avec un réalisme criant et des couleurs splendides. Les bruitages sont rares mais agréables. Enfin, le jeu ne manque pas d'humour (essayez d'entrer des gros mots...). Ajoutez-y une intrigue et une histoire intéressantes et vous aurez compris qu'il vous faut absolument ce jeu génial !

Stumpik

OBLITERATOR

PSYGNOGIS — ARCADE

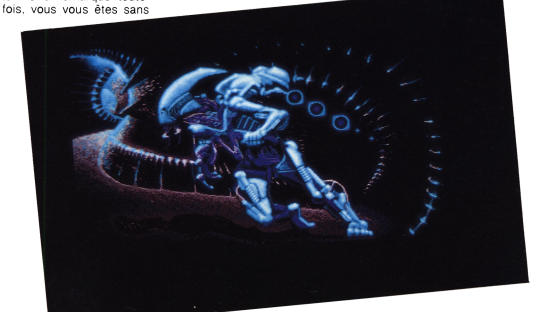




Après *Barbarian* voici la dernière superbe, fantastique, démente, géniale réalisation de Psygnogis : *Obliterator* (je manquais quelque peu de superlatifs ...). Comme le nom le laissait présager vous êtes Drak, une sorte d'Arnold Schwarzeneger qui doit sauver la Terre, encore une fois en danger de destruction.
Le but du jeu est de saboter l'immense vaisseau spatial (celui qui va anihiler la Terre) pour permettre aux chasseurs terrestres de le détruire. Téléporté sur le vaisseau vous ne disposez que d'un revolver pour vous défendre. Vous devrez donc aussi utiliser (en fait voler) l'armement se trouvant sur le navire extra-terrestre.
Les graphismes de ce jeu sont géniaux, encore mieux que ceux de *Barbarian*. Ils sont fins, détaillés, bref réalistes. La nouveauté, c'est la musique. Vous serez effectivement accompagné tout au long de votre aventure par un air «très Jean-Michel Jarre».
Quant à l'introduction, elle a été tout particulièrement soignée. On dirait du cinéma, tant l'animation est fluide (comme dans le jeu) et les effets époustouflants. Tous ceux qui ont aimé *Barbarian* vont adorer *Obliterator*. Une remarque toutefois, vous vous êtes sans aucun doute aperçus que je parlais beaucoup de *Barbarian* (Non ? Hé bien relisez l'article !), ceci est dû au fait que mis à part les graphismes, l'époque (le futur au lieu de la préhistoire) et la complexité, ces deux softs se ressemblent étrangement !!!

Jo Copper





CYBERNOÏD THE FIGHTING MACHINE

HEWSON - ACTION

WOUAOU !! GAME MAG

CPC SPE C64

D'un pas lent et nonchalant, comme si la banalité le rongeait, le directeur se dirigea vers ses entrepôts pour une dernière inspection journalière. Lorsque ses gardes lui ouvrirent la porte blindée, il fut frappé de paralysie. Tout le contenu de l'entrepôt avait disparu, volé. Encore un coup des pirates de l'espace.
Pauvre de nous, on est une fois de plus chargé de faire le sale boulot : récupérer la cargaison volée. Bon allez, c'est pas le moment de chialer, c'est parti mon kiki...
Cybernoïd est un cousin de *Nemesis*. Cousin parce qu'il ne possède pas de scrolling mais présente un passage de tableaux (un peu comme un jeu d'aventure/action). Par contre, au fur à mesure qu'on avance dans ce monde, on peut renforcer l'armement de son engin.
Les écrans grouillent de pirates et de pièges en tous genres. Graphiquement, c'est parfait. Les animations sont d'une fluidité et d'une rapidité impressionnante. La musique rythmée est tout bonnement géniale. Que dire de plus à part que *Cybernoïd* est un futur succès.

Captain Rom

GABRIELLE

UBI SOFT - ARCADE

MOUAIS... GAME MAG

PC CPC ST

Dissimulés derrière leur force de frappe nucléaire, les humains semblaient défier la mort en prônant ce pouvoir de dissuasion. Cependant, en ce début d'année 2001, la race humaine venait de s'éteindre sous les déflagrations de ces méga-bombes. Condamnés aux feux de l'enfer, les hommes durent attendre mille ans pour qu'une ambassadrice des cieux vienne rassembler les âmes repenties.
Gabrielle, l'ange en question, va devoir quitter son air de candide aguichante pour aller affronter les démons de l'enfer. En tout cas, c'est une bonne initiative que d'avoir glissé une héroïne dans un domaine où les Rambos et autres bêtes de muscles font la loi, ce qui devrait plaire à Mireille.
Bon, dans un premier temps, Gabrielle devra trouver dans un dédale de cavernes une clé pour entrer en enfer. Là, c'est le même topo pour ouvrir la porte des ténèbres, sauf que la clé se trouve derrière un mur que l'angelot devra faire sauter avec un détonateur.
Le contexte graphique est superbe. Les bruitages sont tout aussi convaincants. Cependant, l'animation du personnage est un peu saccadée et le jeu s'avère à la longue répétitif et trop facile. *Gabrielle* est un bon logiciel qui aura cependant du mal à séduire des joueurs qui se montrent de plus en plus exigeants.

Christian Roux



SPY VS SPY TRILOGY

DATABYTE - ARCADE



Vadrouillant, depuis longtemps au gré des humeurs et des coups de plume d'Antonio Pholias au travers des pages du magazine *Mad* (revue Américaine consacrée à la BD), les deux espions, Spy et Spy se devaient de trouver de nouveaux espaces pour exhiber leurs facéties.

Du papier à un moniteur vidéo, il n'y a qu'un pas que Mike Redel s'empressa de leur faire franchir en les envoyant dans une ambassade pour une première mission évoluant au rythme des démêlés de ces agents spéciaux. Fort de leur succès, les programmeurs n'hésitèrent pas à leur confier une autre quête de confiance sur une île volcanique. Enfin, *Spy vs Spy* troisième du nom vient de voir le jour. Nos deux compères vont devoir s'affronter sur les blancheurs des terres arctiques.

La réalisation de ces deux derniers produits a conservé tous les charmes du premier épisode tout en y incluant de nouveaux : musique, scrolling des décors et la possibilité de poser des pièges plus diaboliques. Cette trilogie où un ou deux joueurs pourront se mesurer n'a pour limites que la seule imagination de ces derniers. Un excellent divertissement !!!

Christian Roux

VENOM STRIKES BACK - MASK III

GREMLIN GRAPHICS - ARCADE

La Seine coule toujours sous les ponts de Paris, et déjà jaillit le troisième volet des aventures de *Mask* s'ouvrant sur de nouvelles aventures pour notre héros Matt Trakker.

Le méchant, c'est Miles Mayhem qui vient de poser un ultimatum : «Je tiens ton fils, Trakker ! Si tu veux le revoir, quitte Mask. Alors, sans toi à sa tête, plus rien ne pourra arrêter Venom».

Ne pouvant céder à ce chantage, Matt va se lancer dans une mission impossible au coeur de la base Venom. Pour cela, il dispose de dix masques disséminés dans la station, chacun lui conférant un pouvoir spécifique. Attention, leur autonomie est limitée.

Un dernier renseignement, Matt devra se débrouiller pour dérober un véhicule s'il veux quitter ce trou perdu.

Sympa *Mask* !. L'aventure se déroule alors de façon classique, avec des graphismes honnêtes en mode un, une animation très fluide et des bruitages sans panache. Bref, comme on le dit souvent : un *Mask* ça va ! trois Mask, bonjour l'originalité !!!

Christian Roux

IO

C64

FIREBIRD - ACTION

Scénario improvisé : la colonie IO se rebelle. La vie pour eux est devenu un véritable enfer. Un mal inconnu ronge toute la population. Comme s'il n'y avait pas assez de problèmes comme ça, le soleil qui leur fournissait l'énergie s'éteint peu à peu. La Confédération intergalactique a décidé, à contrecoeur, d'éliminer cette colonie de peur que le mal ne détruise toute vie dans l'univers.
On vous a confié cette mission fort perilleuse, RE64 (Robot-Eliminateur 64e génération). Mais les habitants de IO ne l'entendent pas de cette oreille et feront tout pour vous détruire. De toute façon, vous au moins vous ne risquez pas d'être contaminé. Parfait !

Au boulot maintenant ... *IO* fait partie de ces nombreux clones de *Nemesis* si chers à J.C.P. Heureusement, il est mieux réalisé que son prédécesseur. Tout y est parfait, graphismes soignés, animations sans faille, sono irréprochable. De plus *IO* est extrêmement difficile, signe de longévité.

Captain Rom





GUTZ

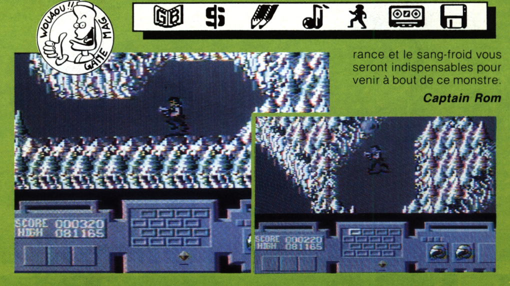
C64 CPC SPE

OCEAN - ACTION

Alors que tout le monde sur le pont du vaisseau était en deuil, la radio-vidéo reçut tout à coup un message sur une fréquence inhabituelle : «Hé, les gars ! c'est moi Jo ! Vous en faites une gueule ? J'suis pas mort. Je me trouve à l'intérieur de cette sale bête. Il m'a avalé tout cru avec mon chasseur. Heureusement, l'ordinateur de bord n'a pas été endommagé et m'a donné de très précieux renseignements qui permettront de me sortir de là. Il faut que je détruise les organes vitaux de ce monstre (coeur, cerveau ...). Mais j'ai besoin de quelqu'un pour me guider. Aidez-moi SVP».
Tout l'équipage était encore sous le choc. Jo vivant, c'est incroyable. Le commandant Kirsch ordonna : «Vite quelqu'un pour aider Jo. Bon allez ! Vous là-bas ! Oui vous ! Au boulot et que ça saute sinon cour martiale ...».

Après *Firefly*, Ocean nous sort ce très bon jeu d'action. Pourtant, à première vue, les graphismes sont moyens et les sprites plutôt grossiers. De plus, à part la belle musique, les effets sonores sont très simplifiés. L'animation et le scrolling sont eux de bonne facture. On s'attend donc au pire mais ce qui sauve *Gutz* de la médiocrité, c'est l'intérêt du jeu. En effet, le joueur en explorant doit ramasser toutes sortes d'objets nécessaires à son évasion et se recharger en munitions. Autant vous dire que la dextérité, la persévérance et le sang-froid vous seront indispensables pour venir à bout de ce monstre.

Captain Rom



SAMURAÏ WARRIOR

C64

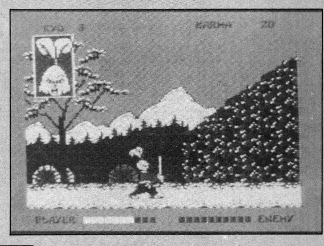
FIREBIRD - ACTION/AVENTURE

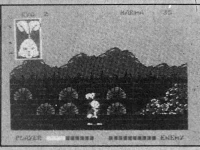
«Bonjour ! Honorable lecteur. Je me présente, je m'appelle Usagi Yojimbo. Vous vous trouvez dans le Japon féodal. La guerre entre les lords fait rage. Mon ami, le lord Noriyuki a été kidnappé par les hommes de Hikiji, notre plus vieil ennemi. Vous, honorable joueur, allez m'aider à délivrer mon ami. Mais la route sera longue, difficile et infestée d'ennemis qui ne veulent que ma mort.»

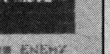
Je n'ai pas grand-chose à ajouter à ce beau discours de ce cher Usagi. Ah, si ! j'allais oublier ! *Samuraï Warrior* est un jeu d'aventure/action dans la plus pure des traditions. Les graphismes sont variés et d'assez bonne facture. L'animation est moyenne et la musique supportable.

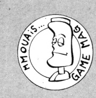
En résumé, *Samuraï Warrior* est un jeu moyen. Dommage ...

Captain Rom











BISMARCK

**PSS
WARGAME/ACTION**

C64 CPC

Voici un wargame à tester. Il se nomme *Bismarck* du nom du célèbre cuirassé allemand. Le Bismarck était le plus grand des cuirassés du monde. Malheureusement pour les Allemands, dès sa mise en service en mai 41, il fut coulé par la flotte anglaise après une partie de cache-cache qui dura cinq jours et cinq nuits. Le premier voyage fut aussi le dernier ...

PSS, la société anglaise spécialisée dans les wargames, propose un soft de bonne qualité. Le but du jeu dépend du choix du camp. Ainsi le joueur choisissant de commander le Bismarck aura pour but d'amener son navire sur l'Atlantique. La plupart des wargames de PSS sont agrémentés de scènes d'action à la Beach Head ce qui change un peu des cartes hyper-simplifiées du monde et de la monotonie du jeu.

Tout dans ce produit est moyen. Les graphismes sont dépouillés. Les bruitages et l'animation sont quasi-inexistants mais c'est le genre qui veut ça. Les options et les scénarios sont assez nombreux pour vous permettre de batailler de longues heures contre votre ordinateur. Un wargame quoi ...

Captain Rom

GAME MAG

QUARTÉ

Pour ne pas pénaliser les lecteurs de province nous prenons le cachet de la poste (*jour* et *heure*) comme repère de classement. Vous pourrez ainsi être plusieurs gagnants pour un même numéro.

Enfin, afin que vous puissiez renforcer vos chances de gagner, nous publierons chaque mois la liste des premières réponses avec leurs dates et heures d'envoi. Retrouvez votre nom et votre classement pour peaufiner votre date d'envoi.

1	ROBILLARD	(28),	17H00	- 04/05	
2	**L. MAZZUCCO**	**(75),**	**18H00**	**-04/05:**	**CPC**
3	Y. DESMET	(64),	18H30	- 04/05	
4	E. CHOPIN	(59),	17H00	- 05/05	
	B. GUIOT	(59),	17H00	- 05/05	
	L. GROS	(74),	17HOO	- 05/05	
	F. MERCIER	(36),	17H00	- 05/05	
8	N. SEGUOUANE	(92),	17H15	- 05/05	
9	D. GALLOIS	(35),	18H00	- 05/05	
10	E. JANNETON	(MA),	11H30	- 06/05	
11	D. PEYROT	(78),	12H30	- 06/05	
12	RIFFAUD	(37),	15HOO	- 06/05	
13	**VANBOCKSTAELE**	**(91),**	**17H00**	**-06/05:**	**C64**
14	MALAREWICZ	(78),	17H45	- 06/05	
15	T. LIMBOURG	(51),	19HOO	- 06/05	
	F. STUTZ	(67),	19HOO	- 06/05	
17	BERTUGLI	(83),	20H00	- 06/05	
18	MIKA	(54),	20HOO	- 06/05	
19	S. LEVY	(92),	?	- 06/05	
20	VANBOCKSTAELE	(91),	11H30	- 07/05	
21	D. DUFFAY	(75),	12H00	- 07/05	
22	C. ABRARD	(05),	13H15	- 07/05	
23	F. GOTTHOLD	(18),	17H00	- 07/05	
24	M. SEURA	(22),	18H00	- 07/05	
	E. BORTAL	(35),	18H00	- 07/05	
26	LAVACHE	(47),	19H00	- 07/05	
27	**C. BOUCAUD**	**(94),**	**09H30**	**-09/05:**	**CPC**
28	L. DROUIN	(92),	12H00	- 09/05	
29	G. LEPOULAIN	(73),	15H30	- 09/05	
30	A. CARVET	(58),	18H00	- 09/05	
31	P. RENARD	(77),	19H00	- 09/05	
	L. DAVOUT	(13),	19H00	- 09/05	
33	I. MUNIER	(34),	?	- 09/05	
34	V. YOUNG	(52),	13H00	- 10/05	
35	C. LAC	(19),	16H30	- 10/05	
	J. MACON	(31),	17H30	- 10/05	
37	D. TABORD	(24),	18H00	- 10/05	
	R. GIRARD	(75),	18H00	- 10/05	
39	L. DILAIN	(93),	09H00	- 11/05	
40	DUTAUT	(33),	15H00	- 11/05	
	J. BOITRELLE	(51),	15H00	- 11/05	
42	P. RISCHEBE	(83),	16H15	- 11/05	
43	J.M. NEIVA	(60),	18H00	- 11/05	
44	F. POIZAT	(38),	18H00	- 11/05	
45	HILLADJIAN	?	18H30	- 11/05	
46	M. LE GOFF	(49),	19H00	- 11/05	
	J. DUEZ	(02),	19H00	- 11/05	
48	C. CATHONNET	(29),	09H45	- 13/05	
49	BALLENGER	(75),	12H00	- 13/05	
50	R. JARNAC	(27),	13H15	- 13/05	
51	TURPIN	(06),	16H45	- 13/05	
52	B. MARTINEAU	(39),	17H00	- 13/05	
53	**M. GLOAGUEN**	**(29),**	**18H00**	**-13/05:**	**SEGA**
54	R. DUVAL	(18),	19H00	- 13/05	
55	A. DA SILVA	(77),	12H00	- 14/05	
56	F. QUINTANE	(19),	13H30	- 14/05	
57	J. MACON	(31),	17H45	- 14/05	
58	P. ROBERT	(92),	18H00	- 14/05	
59	J.M. FRIOU	(78),	13H00	- 16/05	
60	BOEUF	(84),	17H00	- 16/05	

Hit-Parade reçus sans cachet de la poste avant le 16/05: F. BOTTON (57); V. DUPONT (47); H. SADOUS (69).

HIT-PARADE

HIT PARADE DES LECTEURS PAR MACHINES (CPC, C64, ST)

ATARI ST

1. **ARKANOID I, II** (Imagine)
2. **DUNGEON MASTER** (FTL)
3. **BARBARIAN** (Palace Software)
4. **XENON** (Melbourne House)
5. **GAUNTLET I** (US Gold)
6. **SPACE RACER** (Loriciels)
7. **ROAD WARS** (Melbourne House)
8. **ROLLING THUNDER** (US Gold)
9. **GUNSHIP** (Microprose)
10. **OUT RUN** (US Gold)

AMSTRAD CPC

1. **ARKANOID I, II** (Imagine)
2. **CYBERNOID** (Hewson Software)
3. **PLATOON** (US Gold)
4. **IMPOSSIBLE MISSION II** (Epyx)
5. **SUPER SKI** (Microïds)
6. **GRYZOR** (Ocean)
7. **LA CHOSE DE GROTEMBOURG** (Ubi Soft)
8. **BARBARIAN** (Palace Software)
9. **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
10. **ROLLING THUNDER** (US Gold)

COMMODORE 64

1. **PLATOON** (Ocean)
2. **ARKANOID I, II** (Imagine)
3. **TARGET RENEGADE** (Imagine)
4. **THE TRAIN** (Accolade)
5. **APPOLO 18** (Accolade)
6. **GRYZOR** (Ocean)
7. **SIDE ARMS** (GO!)
8. **TRANTOR** (GO!)
9. **BARBARIAN** (Palace Sofware)
10. **ROLLING THUNDER** (Us Gold)

QUARTE GAME-MAG

5 - 19 - 34 - 62

Gagnez 2 logiciels grâce à votre Hit Parade. Ce mois-ci Game récompense le cinquième hit-parade arrivé à la rédaction, le 19ème, le 34ème et le 62ème. Ne serons valables que les Hit-parades remplis sur le coupon prévu à cet effet.

LES LOGICIELS A GAGNER CE MOIS-CI:

Crazy Cars (Titus)	AM	PC	CPC	ST				
Bivouac (Infogrames)		PC		ST	C64			TO
Blood Valley (Gremlin)			CPC		C64	SPE		
Crafton & Xunk (Ere Inter.)							MSX	
Elite (Firebird)							MSX	
Les Ripoux (Cobra Soft)								TO
Gryzor (Ocean)	AM					SPE		

HIT PARADE n°9

Logiciels: Machine:

1, ... , ...

2, ... , ...

3, ... , ...

4, ... , ...

ADRESSE:

Nom: ....

Rue: ....

Ville: ....

CP: .... Micro: ....

HIT PARADE TOUTES MACHINES CONFONDUES (CPC, C64, MSX, TO, ST, AMIGA, SPECTRUM...).

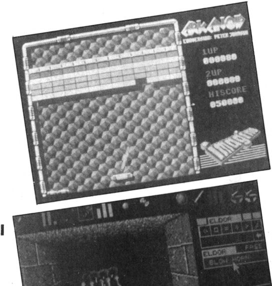
HIT-PARADE

HIT PARADE DES REVENDEURS

1 **ARKANOID I, II** (Imagine)
2 **PLATOON** (US Gold)
3 **ROLLING THUNDER** (GO!)
4 **GAUNTLET I, II** (US Gold)
5 **OUT RUN** (Sega - US Gold)
6 **BARBARIAN** (Palace Software)
7 **DUNGEON MASTER** (FTL)
8 **GRYZOR** (Ocean)
9 **XENON** (Melbourne House)
10 **THE TRAIN** (Accolade)
11 **SPACE RACER** (Loriciels)
12 **SUPER SKI** (Microïds)
13 **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
14 **PREDATOR** (Activision)
15 **TEST DRIVE** (Accolade)

HIT PARADE DES LECTEURS

1 **ARKANOID** (Imagine)
2 **PLATOON** (Ocean)
3 **BARBARIAN** (Palace Software)
4 **GRYZOR** (Ocean)
5 **CYBERNOID** (Hewson Software)
6 **DUNGEON MASTER** (FTL)
7 **TARGET RENEGADE** (Imagine)
8 **THE TRAIN** (Accolade)
9 **XENON** (Melbourne House)
10 **GAUNTLET I, II** (US Gold)
11 **IMPOSSIBLE MISSION II** (Epyx)
12 **SUPER SKI** (Microïds)
13 **APPOLO 18** (Accolade)
14 **SPACE RACER** (Loriciels)
15 **ROLLING THUNDER** (US Gold)



HIT-PARADE DES LECTEURS

[boxed]: Présent 4 mois et plus — [linked boxes]: Évolution des jeux ayant été au moins une fois premier

JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN
Arkanoïd	Gauntlet I, II	Gryzor	Gauntlet I, II	Gauntlet I, II	Arkanoïd I, II
Gauntlet I, II	Out Run	Gauntlet I, II	Barbarian	Barbarian	Platoon
Barbarian	Arkanoïd	Combat S.	Gryzor	Gryzor	Barbarian
Nemesis I, II	Barbarian	Trantor	Combat S.	Trantor	Gryzor
Out Run	Defender of the Crown	Out Run	Crazy Cars	Platoon	Cybernoïd
Metal Gear	Barbarian (Psy)	Crazy Cars	Platoon	Test Drive	Dungeon Master
Prohibition	Crazy Cars	Barbarian	Tau Ceti	Oxphar	Target Renegade
Wonder Boy	Nemesis I, II	Super Ski	Test Drive	California G.	The Train
Renegade	Combat S.	California G.	Rolling Thunder	Crazy Cars	Xenon
Maze of Galious	Manoir de M.	Mach III	Oxphar	Combat S.	Gauntlet I, II
California G.	Super Ski	Arkanoïd	Xenon	The Train	Impossible Missoin II
Manoir de M.	California G.	Blue War III	Super Ski	Dungeon Master	Super Ski
Metrocross	Metal Gear	Oxphar	Defender of the Crown	Arkanoïd I, II	Appolo 18
Antarctic Ad. II	Blue War III	Manoir de M.	Side Arms	Out Run	Space Racer
Leader Board	Oxphar	Bard's Tales	The Train	Nemesis I, II	Rolling Thunder

CLASSEMENT DEPUIS OCTOBRE 87

1	GAUNTLET I, II (US Gold)	92
2	BARBARIAN (Palace Software)	90
3	ARKANOID I, II (Imagine)	65
4	GRYZOR (Ocean)	53
5	COMBAT SCHOOL (Ocean)	38
	OUTRUN (Sega - US Gold)	38
7	CRAZY CARS (Titus)	37
8	CALIFORNIA GAMES (Epyx)	36
9	PLATOON (Ocean)	35
10	TRANTOR (GO!)	24
11	NEMESIS I, II (Konami)	23
12	SUPER SKI (Microïds)	21
13	OXPHAR (Ere International)	19
14	TEST DRIVE (Accolade)	18
15	RENEGADE (Imagine)	16
16	DEFENDER of the CROWN (Mindscape)	15
17	DUNGEON MASTER (FTL)	14
	THE TRAIN (Accolade)	14
	WONDER BOY (Activision)	14
20	METAL GEAR (Konami)	13
21	MORTEVILLE MANOR (Khyilkor Création)	12
22	CYBERNOID (Hewson Software)	11
	VAMPIRE KILLER (Konami)	11
24	BARBARIAN (Psygnosis)	10
	ROAD RUNNER (US Gold)	10

LES LECTEURS PRENNENT LA PLUME

Joie profonde mais néanmoins indicible ! L'appel de la rédaction de *Game* a été entendu ! Les journalistes-aspirants nous envoient leurs articles. On est tous très touchés par cette preuve de confiance. Merci, snif, c'est gentil, re-snif, on vous aime, snif, snif, continuez ! Bou-ou-ouh ! Au programme ce mois : Menderick propose le jeu de rôle de ses rêves ; Sylvain résume la vie de Jack Tramiel.

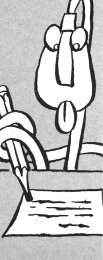
Jeu de rôle Sur table et Sur micro

Au début, quand l'homme découvrit les jeux de rôle, il découpa des petits bouts de carton pour représenter son personnage qui vivait des aventures palpitantes dans sa tête grâce à son imagination fertile ! Plus tard, l'homme découvrit le plomb. Il se mit à sculpter de petites figurines qui allaient remplacer avantageusement le carton. A l'apogée de sa puissance il utilisa un micro comme support de son imagination. Ce génie contempla alors son œuvre, mais dans tous les cas quelque chose manquait.

Plus sérieusement, vous qui passez des nuits blanches devant vos écrans ou devant le paravent d'un maître du jeu peu scrupuleux, vous savez que les deux méthodes ont des inconvénients.

Un jeu de rôle sur table permet d'obtenir une richesse de situations qui n'est toujours pas égalée (et de très loin !) par les micros.

Cette diversité de situation vient en fait du maître du jeu qui peut (même s'il ne prévoit pas tout) adapter le jeu aux réactions des personnages. Par contre, il demande de la concentration et une certaine dose d'imagination : nous ne pouvons voir ni les lieux où nous sommes, ni les monstres qui nous attaquent au détour d'un bois.



Les inconditionnels du donjon pixelisé peuvent admirer les contrées fantastiques où ils évoluent et même le sympathique barbare qui vient de leur couper la tête ! Le revers de la disquette est (même dans les meilleurs logiciels) le nombre trop restreint de possibilités offertes au joueur. Un autre point qui peut être pris pour un avantage ou pour un inconvénient : il est difficile de jouer à quatre ou à cinq une aventure de ce type.

Imaginez ce que donnerait le mélange « table-micro » : le maître du jeu avec son clavier derrière le paravent dirigeant d'une main de... maître les aventuriers. Les joueurs trembleraient en voyant leur personnage se battre sur l'écran placé devant eux. Une disquette vendue avec le scénario proprement dit contiendrait seulement les superbes images des lieux, des monstres et des objets de l'aventure. Le maître du jeu les affiche à l'écran en pressant une touche lors de la progression de l'équipe.

Les joueurs sont aussi libres que s'ils jouaient à une partie classique sur table grâce au maître du jeu toujours présent. Ils peuvent visualiser la prison où ils sont enfermés et mieux assimiler la situation (un « petit » dessin vaut mieux qu'un long discours). Un petit détail qui a son importance : d'après vous sera-t-il facile pour un pirate de jouer à ce jeu sans le scénario de 80 pages ? Je doute qu'il le photocopie (à moins qu'il n'ait un esprit vraiment tordu) car les éditeurs pourraient baisser les prix de ces logiciels qui ne seraient pratiquement pas piratés.

Mais où vais-je chercher tout ça ? Enfin, espérons qu'un beau matin, un sorcier des lointaines contrées nous dictera la recette infaillible pour profiter pleinement des autres plans d'existence (sans vouloir critiquer les jeux de rôle existants).

Menderick

Jack Tramiel La Saga

Tout le monde sait que Jack Tramiel, un homme serein et dans la force de l'âge est aujourd'hui le président d'Atari, mais peut-être ne savez-vous pas comment il en est arrivé là ? C'est ce que je me propose de vous raconter tout au long de ces quelques lignes.

Au cours des années 70, il fonde une société de fabrication de composants électroniques qui lui permet, par le biais d'une astucieuse politique commerciale, de faire fortune. Entre-temps, Jack se met à la réparation de micro-ordinateurs (il n'y en avait pourtant pas beaucoup à l'époque) et, à partir de cette période il ne quittera plus l'univers tumultueux du monde informatique.

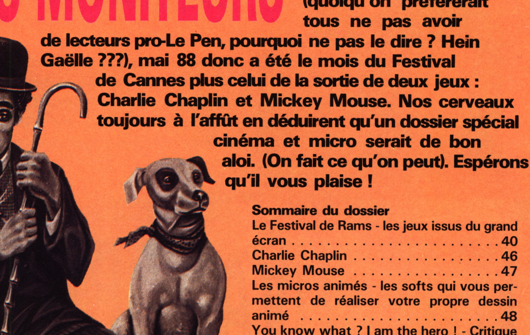
En effet, quelques mois plus tard il décide d'acheter des parts de Commodore International dont il prend très vite la direction, et qu'il fait littéralement éclater avec la sortie du Commodore 64 qui reste aujourd'hui la machine la plus vendue dans le monde (plus de 6 millions vendus) en matière de micro-informatique familiale. Puis, Commodore subit une longue période de transition avec la sortie de machines sans grand intérêt telles que le SX 64, le C128 ou encore le C64. Ponctuée heureusement par la mise au point de l'Amiga, une véritable petite révolution : résolution graphique exceptionnelle, un système multitâches hors du commun et un processeur sonore stéréo incroyable.

Mais c'est alors que Tramiel fort de son succès, communique au conseil d'administration de Commodore son désir d'amener à la vice-présidence de l'entreprise son fils. Et là, tout se précipite : les autres actionnaires refusent, Tramiel claque la porte de Commodore en jurant de les couler. Il revend toutes ses actions, rachète Atari Corporation (qui n'allait pas très bien et était en constant déficit) et crée Atari 520 ST, la machine familiale par excellence : des capacités très proches de l'Amiga à un prix bien moins élevé ! Inutile de vous dire qu'Atari est sur le point de devenir le leader mondial micro des années 80 : mais à quand le prochain coup d'éclat de Jack Tramiel ?

Sylvain



QUAND LE GRAND ÉCRAN NOURRIT VOS PETITS MONITEURS



Mai 1988, outre certaines élections sur lesquelles nous ne reviendrons pas (quoiqu'on préfèrerait tous ne pas avoir de lecteurs pro-Le Pen, pourquoi ne pas le dire ? Hein Gaëlle ???), mai 88 donc a été le mois du Festival de Cannes plus celui de la sortie de deux jeux : Charlie Chaplin et Mickey Mouse. Nos cerveaux toujours à l'affût en déduirent qu'un dossier spécial cinéma et micro serait de bon aloi. (On fait ce qu'on peut). Espérons qu'il vous plaise !

Sommaire du dossier



Le cinéma s'est souvent inspiré de l'informatique pour ses scénarios, jusqu'à faire d'un ordinateur le héros principal d'une histoire. L'exemple le plus typique étant Hal, le méga micro de « 2001 Odyssée de l'Espace » de Stanley Kubrick. Le même processus s'est déroulé en sens inverse. L'informatique se sert aujourd'hui de héros du cinéma, quand ce n'est pas tout bonnement de scénarios de films pour produire des logiciels de jeux.

LE FESTIVAL DE RAMS

Si les éditeurs s'inspirent parfois du cinéma, c'est essentiellement pour vendre plus de softs, jouant sur l'effet médiatique du produit (« Predator » et Schwarzeneger). Le logiciel de jeu est encore un art mineur et bien que certains scénarios de jeu d'action ou d'aventure soient de première qualité, aucun n'a encore été porté à l'écran. On peut estimer que la micro aura atteint l'âge adulte lorsqu'elle passera du petit écran au grand. En attendant, voici quelques-uns des logiciels inspirés du cinéma.

• *A View to a Kill*

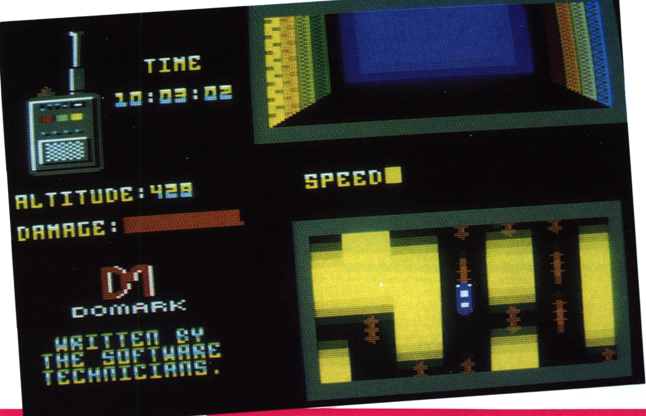
(Domark)

En français, *« Dangereusement Vôtre »,* ce James Bond n'est pas une merveille informatique. Seule la présentation autoriserait un néophyte à penser qu'il s'agit d'une adaptation venue du cinéma. Le graphisme du jeu est timoré.
Le logiciel promène le joueur de Paris à la Silicon Valley en passant par San Francisco, le tout sur la musique de Duran Duran et John Barry. Composé de trois parties indépendantes, *A View to a Kill* commence par une



poursuite automobile dans Paris. James Bond suit les évolutions parachutistes de Grace Jones, alias Mayday. Son périple le mènera ensuite à l'hôtel de ville de San Francisco de pièces en cages d'ascenseur pour enfin atterrir dans les mines du démoniaque professeur Max à Silicon Valley. Si l'on devait noter ce logiciel, il ne mériterait assurément pas plus de 007.







• *The Rocky Horror Show*
(CRL)

Il existe deux versions de ce logiciel sur Commodore. Une pour le 64, l'autre spéciale 128. C'est dire le succès qu'il a pu avoir autrefois. Les héros du film, Brad et Janet, peuvent être indifféremment choisis par le joueur. Brad (ou Janet) a été kidnappé par l'ignoble docteur Frank pour le transformer en pierre.
Si le logiciel n'est pas aussi « kitch » que le film, il arrive tout de même



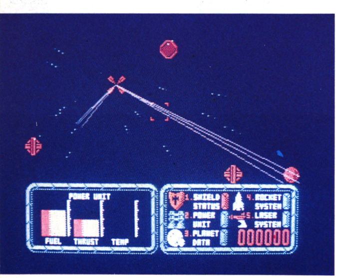
qu'il y ait des gags. Ainsi Brad ou Janet peuvent se retrouver dans le plus simple appareil. Comme l'éditeur n'a pas voulu choquer les âmes sensibles, les héros se couvrent de leurs mains. Essayez de combattre ou de prendre des objets dans ces conditions, vous m'en donnerez des nouvelles !



• Star Wars

(Domark)

Georges Lucas, le génie des effets spéciaux cinématographiques, mais aussi et surtout le metteur en scène de la « Guerre des Etoiles », a vu son film transposé sur micro. Enrôlé dans les forces rebelles de la princesse Léia, vous allez devoir combattre les chasseurs tie de l'Empire, puis survoler l'énorme lune de combat du seigneur Dark Vador. *Star Wars* est un jeu d'arcade, ne vous attendez pas à vous retrouver aux commandes d'un simulateur spatial avancé. Ce soft est une excellente adaptation du jeu de salle avec des graphismes vectoriels rapides et une bonne digitalisation sonore (ST). Enfin, citons pour clore cette série de logiciels, les derniers en date testés dans *Game Mag :* *Indiana Jones* - US Gold (Game n° 2), *Les Maîtres de l'Univers* - Gremlin (Game n° 4), *Platoon* - Ocean (Game n° 4), *Les Ripoux* - Cobra Soft (Game n° 2), *Basil the Great Detective* - Gremlin (Game n° 3) et *Predator,* un petit tour dans la jungle en compagnie d'Harnold Schwarzeneger à découvrir le mois prochain, et encore *Highlander* plus ancien.



• Les Visiteurs

(Fil)

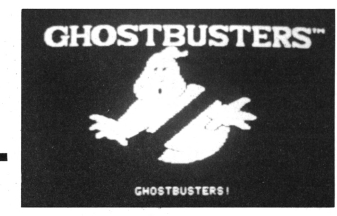
Tiré de la célèbre série télévisée (rediffusée il y a moins d'un an), *Les Visiteurs* propose le même deal qu'aux protagonistes télé. Lézards venus faire leur marché sur terre et grands consommateurs devant l'éternel de chair humaine (hou, y'a bon...), ils trouvent heureusement en face d'eux quelques humains pour leur résister. Pour aider ces résistants, le joueur devra détruire le vaisseau spatial commandant la flotte ennemie. Les cinq postes stratégiques du vaisseau sont l'arrivée d'eau, le purificateur d'air, le réacteur nucléaire, les entrepôts et enfin, l'ordinateur central. L'arme principale utilisée par le joueur est également un ordinateur. Mais c'est vraiment un « micro », et de communication. Il permet de composer des codes d'ouverture de porte, de tracer un plan du vaisseau... Le scénario ne reflète pas du tout la série. Le titre n'était qu'un prétexte pour vendre ce jeu d'arcade moyen. Dommage.

• Tron

(Editeur perdu dans la nuit des temps)

Il y eut deux logiciels tirés du film de Walt Disney, « Tron ».
Le premier, celui que je préfère, est un jeu d'arcade que je place en tête de tous les logiciels jamais produits. Celui-ci, vieux de plus de cinq ans, tournait sur le micro-ordinateur VIC 20 (Commodore) et se caractérisait par le dépouillement le plus complet : pas l'ombre d'un pixel graphique (sprites ou décors) ou d'aucune espèce de bruitage).
Le jeu d'une extrême simplicité reproduisait la course de motos du film. Tout en roulant à grande vitesse, les motos

laissaient derrière elles un mur sur lequel vous ou votre adversaire s'écrasait. Matérialisée seulement par un trait, la moto n'était autre que le premier point de ce trait. La rapidité du jeu, la possibilité de jouer à deux et son attrait font qu'il garde encore après cinq ans tout son intérêt. Sa programmation devant être d'une simplicité déconcertante, pourquoi ne pas en doter le ST ou l'Amiga ? Avis aux éditeurs ou au monde du freeware.



• Back to the Future

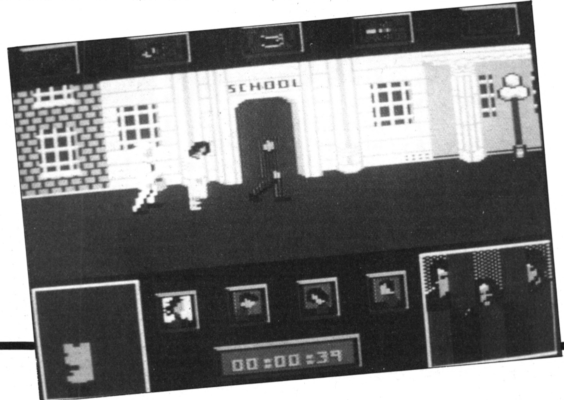
(Electric Dreams)

Stephen Spielberg, le roi des cinéastes d'aventure, proposait un retour en arrière dans le temps grâce à une *De Lorean* (une voiture de sport) dans son film *Retour vers le futur*. Activision a respecté le scénario dans ses grandes lignes lors de l'adaptation.
On y retrouve le professeur et les parents du jeune Marty. Celui-ci, en fuite, a atterri dans le passé au moment ou ses parents (jeunes étudiants) doivent se rencontrer. Inférant sur ce passé, il compromet leur rencontre, et donc son existence comme celle de ses frères et sœurs.
Les deux photos digitalisées des parents s'effacent au fur et à mesure, tant que le héros n'a pas réussi à faire tomber ses parents dans les bras l'un de l'autre.
C'est un vieux logiciel qui possédait autrefois des qualités...

• Ghostbuster

(Activision)

L'adaptation de « Ghostbuster » vit le jour très exactement à l'occasion de la sortie du film ; nous étions stupéfaits par sa musique. La première version tournait alors sur C64, connaissant son processeur musical, vous pouvez vous imaginer le résultat.
De plus, le jeu permettait en début de partie de choisir son véhicule et de le doter de divers armement, en fonction de son compte en banque.
De bons graphismes, plusieurs tableaux, sa musique et un scénario qui tenait debout étaient autant d'atouts qu'il manque parfois à nombre de logiciels testés aujourd'hui.
Ghostbusters : pour les collectionneurs.



AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBBLINS
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES +RYGAR+GAUNTLETDEEPDUNG
AMST GOLD HIT N3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WCLEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEMESIS+JAILBREAK+YE AR KUNG FU2+GREEN BERET+YE AR KUNG FU+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN +TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR +METROCROSS +ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES+SUPERCYCLE+IMPOSSIB LE MISSION
OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY LA BANLIEUE +MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT +EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA +PING PONG+FOOT +KONAMI GOLF+BOXING+POOL +SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1 145F
+ MACADAM BUMPER + MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE
AMST GOLD HIT N2 95/145F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT + CAULDRON2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+ LEADERBOARD + TAI PAN +XEVIOUS+TOP GUN
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86 +JET SET WILLY+1942
THEY SOLD MIL N°3 95/145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS +RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATA LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS +MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	95/139F
ALL STARS	85/145F
AQUANAUTE	119/159F
APOCALYPSE	95/145F
BAD CAT	95/145F
BIONIC COMMANDOS	95/139F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CONSPIRATION	145/185F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/139F
E.X.I.T	145/195F
FIREZONE	125/175F
GARFIELD	95/139F
GOTHIK	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE DE GROTEMB	135/175F
L'ARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LAZER TAG	95/145F
LE JEU DU ROY	95/145F
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIMITZ	99/159F
PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROARWARS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	85/139F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
SORCERER LORD	179/235F
SPACE RACER	139/189F
SPY TRILOGY	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE FLINSTONES	89/139F
THE LAST NINJA	95/145F
THE SENTINEL	99/149F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
VIXEN	99/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/195F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BOB WINNER	129/169F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CLASH	ND/195F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CRASH GARET	ND/195F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DRILLER	145/185F
FLYING SHARCK	99/145F
GABRIELLE	139/175F
GAUNTLET 2	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
HSM COBRA	259/275F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LA MARQUE JAUNE	249/249F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIV	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NORTH STAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
OXPHAR	ND/205F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
QUIN	ND/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SANTA FE	ND/175F
SEPTEMBER	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SIDE ARMS	95/145F
SUPERSKI	145/195F
TERRAMEX	125/175F
TETRIS	95/135F

THE HUNT RED OCTOBE	145/195F
TOUR DE FORCE	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WESTERN GAMES	95/145F
WORLD C LEADBOARD	89/145F
ATF ADV TAVT. FIGHT	89/139F
ATOMIK	119/159F
BILLY2	135/195F
BIVOUAC	125/195F
BLUEBERRY	ND/195F
BUGGY BOY	95/145F
COBRA(LORICIEL)	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
FIRE TRAP	95/145F
LES DIEUX DE LA MER	145/195F
LES RIPOUX	125/195F
L'OEIL DE SETE	145/189F
LES CHIFFRES ET LETT	ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS	ND/195F
MASQUE PLUS	ND/189F
MEURTRES EN SERIES	259/299F
MONOPOLY	175/245F
PEPE BEQUILLE	145/195F
PROHIBITION	120/195F
SCALEXTRIC	95/145F
SILENT SERVICE	85/139F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
TURLOGH LE RODEUR	245/245F
ZOMBI	135/165F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2 +DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1 +ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS + MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT I 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD + THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING + HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
INDIAN MISSION	169F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LE DIEU de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
20000LIEUES SS MERS	185F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR1+2+PAPERBOY +ENDURO RACER+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBBLINS
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASILE LE DETECTIVE+DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEMESIS+JAILBREAK+YEKUNFU2+GREENBER+YEARKUNGFU+HYPER SPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTIO 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7+CRITMASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEPSTRIK+COMBLYNX+ BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER +LEGD OF KAGE+MAG MAX +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WORLD GAM+IMPOSS MISSION
TRESORS DE USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR+METROCROSS +ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOSTNGOBBLIN+ BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE+BATTY+SHOCWAY
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG+FOOT+KONAMIGOLF+BASEBALL+BOXING+POOL+SUPER DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+SUMMER GAME+BREAK DANCE + PITSTOP 2+ IMPOSSIB MISSION
HIT PACK 299/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD + COMMANDO 86+ JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR
THEY SOLD MILL3 95/145F
+ KUNG FU MASTER + RAMBO + GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT

NOUVEAUTES

BAD CAT	95/145F
BIONIC COMMANDOS	95/145F
CARD SHARKS	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LAZERTAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
NIMITZ	99/159F
PHM PEGASUS	99/145F
POWER AT SEA	ND/169F
ROAD WARS	95/145F
ROCKET RANGER	109/169F
SALAMANDER	89/139F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	89/145F
SKY FOX 2	99/149F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
ACE OF ACES	95/145F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REV O DOH	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DEFENDE OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
LA GUERRE DES ETOIL	99/149F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
MATCH DAY 2	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	ND/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PROJECT STEALTH FIGH	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
TEST DRIVE	99/149F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THE TRAIN	99/149F
THUNDERCATS	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

OUVERT DE 8h A 20h

Les nouveautés sont d'abord chez Micromania

En juin 1 disquette ou 1 cassette vierge gratuite avec chaque commande (pour toute commande ayant au moins 1 jeu au prix normal)

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI ST

COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATAC+HACKER2	
+LITTLE COMPUTER PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENN+ MAJOR MOTION	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMY MOVES	175F
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BIONIC COMMANDOS	185F
BUGGY BOY	185F
CHARLIE CHAPLIN	195F
DESOLATOR	185F
EXOLON	185F
FIRE AND FORGET	269F
GARRISON 2	185F
GAUNTLET 2	195F
G.I.G.N	185F
HERCULE	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	185F
KING OF CHICAGO	249F
KNIGHTMARE	185F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
MICKEY MOUSE	185F
NECRON	185F
PANDORA	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
QIN	235F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SCRABBLE	225F
SCRULL	225F
SHADOW GATE	285F
SINBAD	185F
SPACE HARRIER	225F
SPIDERTRONIC	215F
STARSHIP	145F
STARQUAKE	185F
STORMTROOPER	225F
ST WARS	225F
THE ENFORCER	145F
THE THREE STOOGES	295F
TERRAMEX	195F
TERRAQUEST	145F
TURLOGH LE RODEUR	225F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIXEN	225F
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WAR GAME CONST SET	245F
WARLOGH'S WEST	215F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
ARKANOID	125F
ARCTIC FOX	195F
BACKLASH	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	95F
BARDES TALE	225F
BATTLESHIPS	145F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUE WAR	225F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BOB WINNER NF	185F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEFLEKTOR	185F
DEGAS ELITE	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	165F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA	275F
IKARI WARRIOR	145F
IZNOGOUD	245F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
IMPACT	140F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
JOE BLADE	119F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'AFFAIRE	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD	175F
LEATHERNECK	225F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PHANTAISIE 3	245F
POWER PLAY	185F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROCKFORD	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
S.D.I	275F
SECONDS OUTS	185F
SENTINEL	175F
SLAP FIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SKY FOX	195F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
SPY VS SPY	225F
STRIKE FORCE HARRIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STAR TRECK	175F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE FLINSTONES	185F
THE HUNT FOR RED OCTO	225F
THE PAWN	225F
TONIC TILES	185F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
WESTERN GAMES	185F
WINTER OLYMPIAD 88	185F
WIZARDS CROWN	245F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC COMPATIBLES

PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRAT +ECHECS 3D+ N10	
PC HITS N°1	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
ARKANOID 2	185F
ARMONIQUE LE VIKING	225F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BIVOUAC	225F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SI	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
G.I.G.N.	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
L'ARCHE DU CAPIT BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LE JEU DU ROY	245F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVING STONES	185F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MEURTRES EN SERIE	275F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SOLO FLIGHT	195F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR SOCCER	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20 000 LIEUES SS LES MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

COMPUTER HITS	**275F**
DEEP SPACE+BRATACCAS+HACK	
ER 2+LITTLE COMPUTER PEOPLE	
ALIEN SYMDROME	185F
ARKANOID	245F
ARMY MOVES	225F
BAD CAT	225F
BARBARIAN	225F
BARDES TALE	225F
BARDE'S TALE 2	249F
BIONIC COMMANDOS	185F
BLACKSHADOW	185F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CRASH GARRET	295F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GARRISON	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUILD OF THIEVES	189F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
IRON LORD	275F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	225F
KING OF CHICAGO	325F
KNIGHT ORC	185F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
MACH3	220F
MANHATTAN DEALER	260F
MARBLE MADNESS	195F
PLATOON	225F
RETURN TO ATLANTIS	199F
RETURN TO GENESIS	199F
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROCK FORD	185F
ROLLING THUNDER	225F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SIDE ARMS	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX 2	199F
SPACE RACER	185F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
VYPER	225F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ______

GAME 08/88

Reglement : je joins ☐ *un cheque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 -ATARI-ST



CHARLIE CHAPLIN

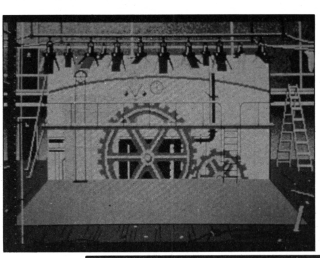
PC



Comment ne pas en parler, dans ce dossier cinéma ? Comment laisser de côté celui que tous les producteurs, les metteurs en scène et les acteurs (sauf les mauvais) considèrent comme le grand initiateur, l'inventeur suprême ? Voilà qui va réparer une lacune inexistante.

D'autant plus — et vous allez voir comme la vie est bien faite — qu'Us Gold sort un logiciel avec le même, Charlie Chaplin, plus connu en France sous le nom de Charlot.
Un logiciel d'ailleurs original et très réussi, un jeu qui n'en est pas vraiment un.
Le but est simple : vous êtes Charlie Chaplin, et devez tourner des films. Des films qui, bien sûr, doivent plaire au public, pour contenter les producteurs qui vous ont fait confiance, et toujours des gags. Plus le public est content et vous aime, plus les producteurs sont heureux, et plus vous gagnez d'argent.
Chaque film se décompose en trois étapes : le tournage des scènes, le montage, et la projection publique, du succès de laquelle dépendra la suite des événements — et du jeu.
Il vous est loisible de choisir, au début de chaque film, parmi les scènes proposées. Vous en tournerez alors deux, dans lesquelles vous, Charlot, serez le héros. En général, la situation est la suivante : vous devez échapper à un méchant (une mégère, un policier, un mari jaloux...) ; il faut courir à travers toute la pièce, et, si besoin est, donner des coups de pieds pour ne pas se faire attraper.
Une fois la scène tournée, vous la visionnez comme avec un vrai magnétoscope — avant, arrière, avance et recul rapide —, et décidez ou non de la re-tourner. Et ainsi de suite pour toutes les scènes du film. Viennent ensuite les deux dernières étapes, sur lesquelles vous n'influez bien sûr pas. Et ça boucle, jusqu'à ce que votre film ne plaise plus au public, qui devient de plus en plus exigeant, et que les producteurs vous envoient paître, à grandes bouffées de cigares.
Ce qui pourrait sembler à priori bizarre et inintéressant, se révèle en fait rapidement très prenant. D'autant plus que les graphismes monochromes (noir et blanc, eh oui) rajoutent à l'ambiance années 30. La qualité de la réalisation technique (pas celle de votre film, celle du jeu) est absolument irréprochable. En bref, les auteurs ont évité le navet en beauté... Moteur !

Septh





Michel Roveau. J'avoue avoir été surpris par ce jeu dans lequel il n'y a aucun ennemi à abattre, aucune mission dangereuse à remplir. Mais je me suis vite laissé prendre au jeu ; j'ai beaucoup apprécié. 18/20
Jean-Claude Paulin. Ah, c'est un jeu sympa. J'aime beaucoup le personnage de Charlot, on croirait voir un de ses films. Sinon, on va se faire une bouffe quand vous voulez. 16/20.
Mireille : Vous savez, moi j'aime beaucoup avoir devant les yeux un jeu avec un scénario nouveau. Ça n'arrive pas si souvent, mon bon monsieur, ma bonne dame ! Avec Charlie Chaplin, je suis comblée, et en plus (EN PLUS) on s'amuse à faire rire les gens. Rien à redire donc : 18/20.



MICKEY MOUSE



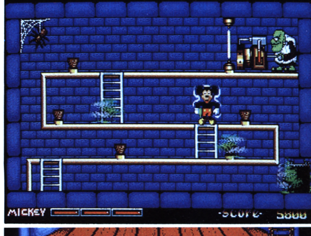


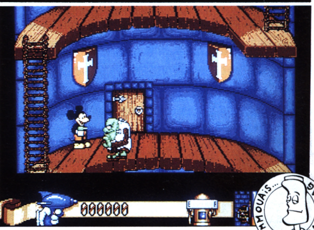
Oui, je sais ce que vous pensez : que vient faire Mickey Mouse dans un dossier sur le cinéma ? Sachez, chers amis, que la petite souris qui a fait la gloire de Walt Disney, est née voici plus de cinquante ans non pas dans le fameux *Journal de Mickey* que vous lisiez il n'y a pas encore si longtemps, mais bel et bien sur les écrans blancs des salles obscures.

Pour ceux parmi vous qui n'ont pas connu cette époque héroïque où les dessins animés étaient autre chose que des batailles intergalactiques à grands coups de rafales-laser, dont les protagonistes bien que d'origine nippone n'ont même pas les yeux bridés quand ils ne les ont pas cachés par des bandeaux de simili-pirates au grand cœur, sachez, jeunes ignares au futur incertain, que l'apparition de Mickey Mouse fut l'occasion d'un véritable élan de créativité au sein des entreprises Walt Disney.
Ces dernières se sont toujours attachées à défendre la veuve et l'orphelin, les présidents des Etats-Unis, la bonne morale et la vertu, dans un pays qui en avait alors bien besoin, message auquel les maudits inventeurs du hamburger et du steack hâché surgelé ne furent heureusement pas insensibles. Sans cette souris à l'apparence pourtant risible, jamais nous n'aurions connu son compère Dingo, son ami Donald, ni même, peut-être, l'infernale Miss Tick et le génial professeur Folamour.

Hum, hum. Excusez-moi. Depuis la surprise et la désolation profonde créée par la disparition de Monsieur Cyclopède, pour citer que lui, c'est un peu le délire, avec toutefois moins de talent dans le savoir-parler français. Reprenons-donc là où nous en étions : *Mickey Mouse* sur micro. Pouf, pouf.
Deuxième héros de Walt Disney à bénéficier de l'honneur de se voir immortaliser par le truchement du dieu informatique — le premier ayant été *Basil Détective* oublions vite les catastrophes —, *Mickey Mouse* n'est pas à proprement parler une réussite en matière de jeu sur micro. Ni un échec d'ailleurs.
Mélange de jeu d'échelles et de labyrinthes, le logiciel met Mickey en bien mauvaise posture : prisonnier d'une tour infernale, il doit s'en échapper en évitant les rejetons de Frankenstein et les fantômes qui rôdent un peu partout.
Tout ça avec seulement deux armes : un pistolet à eau et un marteau dévastateur. Seuls les graphismes super-mignons et l'animation sans reproche, sauvent ce jeu de la décadence à laquelle il aurait sinon été voué.

Septh



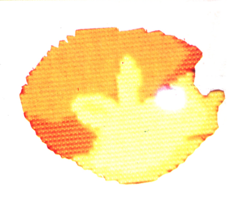


Mireille Massonnet. Moi, je craque : Mickey a toujours été mon idole, alors je passe sur tous les défauts. Su-per-be ! 17/20.

Michel Roveau. Un peu gentille, la Mimi. Certes, les dessins sont beaux et amusants, mais sinon... Y'a pas grand chose à en tirer. 10/20.

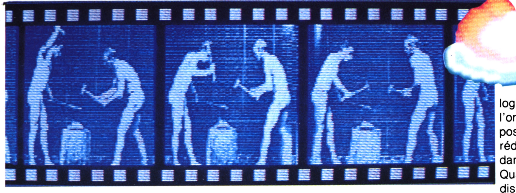
Jean-Claude Paulin. Quoi ? C'est ça, Mickey ? Ah non, désolé, je retourne à mon MSX. Pouah ! — 12/20.







LES MICROS ANIMÉS



Tous les micros ordinateurs familiaux permettent de dessiner, et ceci grâce aux nombreux logiciels graphiques développés tant par les éditeurs français qu'anglo-saxons. Qu'en est-il de l'animation ?

Si les logiciels de ce type sont moins nombreux, chaque machine possède au moins le sien. Nous vous présentons ceux que nous considérons comme les meilleurs pour chaque micro : *Aegis Animator* (Amiga et Atari ST), *Film Director* (Atari ST), *Studio* (Thomson), *The Animator* (Amstrad CPC et... Commodore 64).

• Aegis Animator

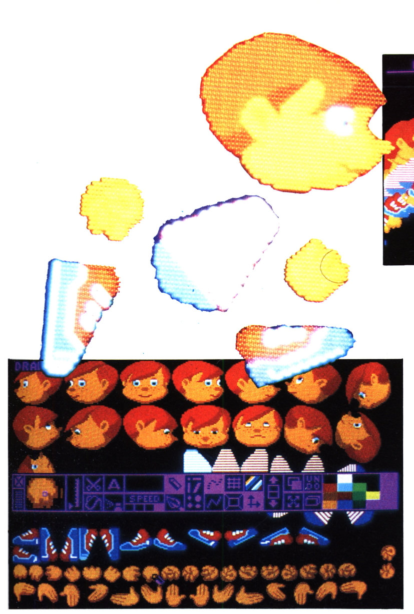
(Aegis Development)

Aegis Animator propose deux techniques d'animation : la première, vectorielle, permet de déformer un polygone quelconque en un autre, tout en lui appliquant un, voire plusieurs déplacements successifs à l'écran. Déformation dans l'apparence, doublée d'un changement des couleurs pour les effets spéciaux. Il se rapproche en cela de *« The Animator »* de Discovery sur Amstrad CPC.
Seconde technique possible, les sprites. On charge une image-écran (format néochrome sur ST, « PIC » sur Amiga), qui au passage pourra servir de fond, dans laquelle on va « découper » les objets à animer. Là, plus question de déformation, ni de changement de couleur : seul le déplacement est autorisé.
Point fort du logiciel, il accepte de mixer deux animations de natures différentes, permettant ainsi de créer de véritables petits films.
Autre point fort, la distribution dans le domaine public par Aegis du logiciel *Player*, un « run-only » des animations.

• Studio

(Fil)

Présenté sous forme de cartouche, *Studio* est un logiciel très puissant, si l'on se réfère aux possibilités quelque peu réduites du Thomson dans ce domaine.
Quatre « ateliers » sont disponibles, chacun disposant de son écran de travail, clarifiant ainsi la mise au point d'une animation. Le premier est un véritable outil graphique, permettant de dessiner les fonds et décors de l'animation ; le second en reprend quelques fonctions en se spécialisant dans la création des sprites ; le troisième enfin permet de définir les scènes et séquences de l'animation, lesquelles seront enchaînées par l'atelier de montage.
Quelques contraintes du logiciel sont dues au Thomson lui-même : ainsi, les sprites ne peuvent être que monochromes,



et l'on doit faire attention à leur déplacement ; un sprite sur une partie de décor trop colorée donne de fâcheux résultats à l'écran...
Extrêmement clair et simple d'emploi, *Studio* pêche par un gros défaut : celui de tourner sur la machine inadéquate...

• Film Director

(MirrorSoft)

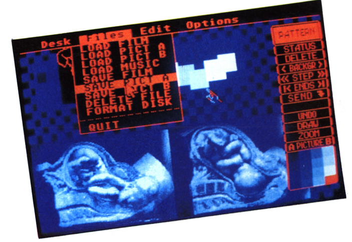
A la différence de beaucoup d'autres logiciels d'animation graphique, *Film Director* propose un outil de dessin des sprites très puissant... Heureusement d'ailleurs, car il est impossible de charger une image en provenance d'un autre logiciel graphique pour la découper en sprites.
Son utilisation ne pose de problème qu'à ceux désirant réaliser une animation, freinés alors par leur talent graphique. Malgré tous les outils dont dispose le logiciel, son défaut est d'importance : chaque sprite est à dessiner pixel par pixel, à la loupe. Lorsqu'on sait qu'une animation simple de quelques pixels requiert plusieurs dizaines de sprites, on voit la limitation...
Heureusement, la possibilité de réutiliser plusieurs fois dans un film les mêmes éléments fait gagner un temps précieux, et autant de place mémoire.
La construction du film lui-même est par contre très aisée, et à la portée de tout le monde. Ça rattrape.

• The Animator

(Discovery)

Déjà assez ancien, *The Animator* diffère quelque peu des autres logiciels d'animation par la technique employée : ici, point de sprite déplacé au gré de l'imagination, mais des dessins entièrement vectoriels qui se déforment.
Comme le célèbre générique de l'émission « Thalassa ».
Plusieurs contraintes apparaissent à cette utilisation pourtant très intéressante : chaque dessin ne peut être composé que de segments de droites, dont la plus petite taille possible est le point. Le seul moyen de tracer une courbe est de l'approcher sommairement. Chaque dessin doit comporter le même nombre de segments, sinon l'animation est refusée. On peut toutefois contourner ce défaut en superposant plusieurs segments, ou en en réduisant d'autres à un point. Enfin, la place mémoire occupée par les animations est significative. A n'utiliser qu'avec un 6128...

Michel





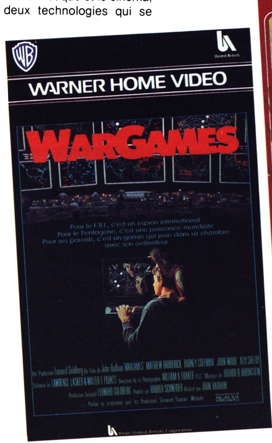
L'informatique est entrée dans notre vie... Il n'est donc pas étonnant qu'au cinéma, on nous parle de puces de silicone, d'intelligence artificielle, de super-ordinateurs et de robots destructeurs. Dans les films, tout est possible, la fantaisie devient la réalité et l'informatique prend souvent un rôle fascinant, parfois inquiétant...

YOU KNOW WHAT ? I'M THE HERO !

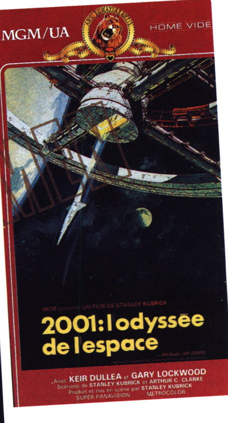
Les robots, ces ordinateurs à pattes, ne datent pourtant pas d'hier. Le premier cinéaste à en parler fut Fritz Lang, il y a une soixantaine d'années. Précoce, non ? Le film, c'est le fameux « Métropolis » dans lequel œuvre une belle robote ! Très années 20, une merveille du genre... Mais à l'époque, l'informatique n'existait pas et il a fallu attendre les années 70 pour que le cinéma nous montre vraiment une « bécane ».

● *Wargame*

On ne peut pas vraiment dire que le sujet soit original même si c'est sa première apparition sur les écrans de cinéma ! « Wargame » est l'histoire d'un jeune pirate qui, en essayant de craquer une banque de données, pénètre dans l'ordinateur du Pentagone (le quartier général de l'armée américaine) et déclenche, sans faire exprès, une troisième guerre mondiale (hé, ça vous fait rire !).
Le réalisateur aurait pu faire un film catastrophe, qui dénoncerait les méfaits de l'informatisation à la manière de Georges Orwel dans son 1984, il a simplement fait un petit film gentil à la gloire de ces nouveaux héros des temps modernes que sont les crackers.
L'informatique et le cinéma, deux technologies qui se rapprochent de plus en plus, une histoire qui ne fait que commencer !



● *2001 l'Odyssée de l'Espace*

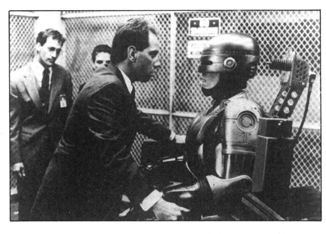


Un des grands classiques, un pionnier du cinéma informatique fut « 2001, l'Odyssée de l'Espace » de Stan-

ley Kubrick. Un film de fantaisie psychédélique complètement révolutionnaire, « 2001 » exploite entièrement le thème de la machine meurtrière, de l'intelligence artificielle assassine. L'ordinateur s'appelle Hal (comme IBM mais avec une lettre de moins !) et il dirige un vaisseau spatial. Les astronautes sont entièrement dépendants de lui.
Hal est un super-calculateur parlant qui entretient des rapports sympathiques avec tout l'équipage...
Jusqu'au jour où il est victime d'une défaillance de programmation l'amenant à tuer un par un les astronautes en sabotant les systèmes de survie du vaisseau. Et là, le film devient stressant ; la lutte pour la survie de l'homme contre l'ordinateur... Hé, hé, pas si bête !
Dans « 2001 », Kubrick fait fort car les situations qu'il met en scène sont hyperréalistes. C'est souvent les choses les moins inimaginables qui font le plus peur ; un procédé classique en science-fiction. Asimov parlait de tout petits ordinateurs à l'époque où les ordinateurs étaient encore les grosses bêtes. Et maintenant les Cyberpunks (1) parlent d'interfaces incrustées dans le corps permettant l'interconnexion directe du cerveau avec l'ordinateur. Les gens se baladent dans les ordinateurs... même les morts s'y promènent. Réaliste ? Peut-être un jour...

● *Tron*

S'il existe un film qui exploite l'idée d'interfaçage et de pénétration au centre même de la machine, c'est bien « Tron », le chef d'œuvre informatique de Walt Disney. Le scénario du film met carrément en scène un programmeur de jeux vidéo qui entre dans sa machine et se balade à travers les circuits. Il se bat contre un méga-programme d'intelligence artificielle, entouré de ses nouveaux amis : ses propres routines !
Pour les décors, les techniciens de Walt Disney ont utilisé des graphismes d'ordinateurs et le film est donc construit sur images de synthèse... C'est le premier film traitant des ordinateurs et réalisé avec un ordinateur !
Mais déjà, il est dépassé dans son idéologie puisque les Cyberpunks n'opposent plus l'homme à l'ordinateur, comme c'était également le cas dans « 2001 », mais présentent leur réunion, leur association... leur symbiose ! Un film récent illustre d'ailleurs particulièrement bien ce propos : « Robocop ».



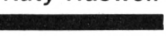
● *Robocop*

Vous le connaissez tous, j'en suis sûre ! Le réalisateur est un Hollandais parti aux Etats-Unis pour faire fortune où il a bien réussi avec ce film qui a gagné des prix au Festival du film fantastique d'Avoriaz.
« Robocop » c'est l'histoire d'un flic américain du futur laissé pour mort dans une rixe ultra-violente avec des criminels. On le ramène à l'hôpital en vitesse et là, les médecins arrivent à lui sauver la vie...
Une vie qui sera plutôt bizarre désormais, car Murphy le flic a été transformé en androïde destructeur, mi-homme, mi-robot... Le processus de transformation est génial ! Les médecins travaillent sur le robot. La vision du spectateur est la sienne, à travers son viseur !
Mais « Robocop » n'est pas seulement un robot : à l'intérieur de cette carcasse en métal se trouve un homme avec ses sentiments et ses souvenirs qui, au fur et à mesure, lui reviennent en mémoire. Avec l'aide d'une camarade, il arrive à retrouver sa véritable identité et à se venger de ses agresseurs !

« Robocop » est un très bon film. Moi personnellement, je n'y croyais pas. J'en suis sortie ravie. Le mélange action/effets spéciaux à l'américaine et sens de l'humour européen donne un relief inattendu à cette production.
Combat contre l'ordinateur... en 1980, l'informatique fait peur. Symbiose avec l'ordinateur... en 1985, l'informatique est entrée dans notre vie. C'est un sujet qui a inspiré de nombreux autres réalisateurs qu'il serait trop long d'énumérer.
Certains, peut-être plus originaux, ont pourtant trouvé autre chose à dire sur l'informatique... C'est le cas par exemple d'un très bon film français : « La Diagonale du Fou » où le jeu d'échecs prend une nouvelle dimension. c'est également le cas de « Wargame ».

Le « cyberpunk » est un mouvement culturel (littéraire mais plus généralement artistique) qui nous vient des Etats-Unis. Pour en savoir plus, lisez les œuvres de William Gibson (*Necromancien*, *Conte Zero* et *Gravé sur Chrome* chez les Editions La Découverte).


Katy Haswell





PETITES ANNONCES



Amiga

Achète Amiga 500 ou Atari ST en bon état en dessous de 6000 F pour Amiga + mon. coul. Tél. 64.99.67.43 (Amiga 1000 ou 2000 peut intéresser suuivant le prix.

Vends ou échange logiciels sur Amiga 500 (de préférence dans la région Parisienne). Téléphonez au 47.90.07.10 après 18 h et demandez Guillaume.

Amiga cherche correspondants sérieux et sympas contacter Olivier au 21.97.56.43 ou écrire à Olivier Blau, 295 avenue de Verdun, 62730 Markc.

Amiga cherche personne spécialisé en programmation sur Amiga. Echange Nexs. Beurard Eric « La Chenaie » Rt de La Salvetat, 31490 Leguevin, Tél. 61.86.58.73.

Amiga 500 achète mon coul. 1500 F - lect disc - 1000 F échange news France Belgique recherche Blood Trantor... Carre Frédéric. Tél. 22.43.46.77 de 18 h 30 à 22 h. Amiga Club 16 Bits pour renseignements contactez Philippe au 20.73.71.55.

Amiga 500 - Cherche spécialiste G800 (assembleur). Possède dernières news les nuls, 280 Bd Michelet, Le Corbusier apt 137, 1er étage, 13008 Marseille.

Amiga recherche prg. en ass. et enc avec source + news. Possède nombreux prog. de jeux. Josse Richard, 57, rue du Général Leclerc, 93370 Montfermeil.

Bordas Jean Charles 87, rue Curial, 75019, tél. 40.35.41.66. après 20 h Echanges jeux sur Amiga recherche matériel imprimante Modem - tablette. etc. Réponse As.

Achète Amiga 500 + moniteur Couleur environ 500 F. Tél. 45.39.51.93 après 18 h. Demander Cyril.

Cherche musicien sur Amiga. Débutant s'abstenir contacter Sébastien au 20.74.93.70.

A vendre originaux AMS Gold Hits 2. Devils Crown. Combat School. M'Enfin et beaucoup d'autres. Pavie Xavier, 42 rue Jean Moulin, 27950 Saint-Marcel. Tél. 39.51.54.84.

Amiga-Atari ST cherche contact durable et sérieux possède news (out, run-iron lord) Ecrire Mestrel Thierry. 160, galerie Arlequin, 38100 Grenoble.

Amiga cherche contact sérieux et surtout durable pour échange. Tél. 35.71.30.03. Pierre Leroy. 20, rue Dieutre. 76000 Rouen.

Echange Achète nbx Softs Amiga 500 (sympa même débutants)... Recherche News : Blood, Iron Lord, Roket, RG. Carré Fréderic, 60 rue Maurice Garet, 80080 Amiens.

Amiga 1000 cherche contact pour échanges de prg, idées, astuces, Kneubuhl Dominique, 56 rue de la paix, 68300 Saint-Louis.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges jeux et astuces à Strasbourg. Doeerr M., 202 route de Mittel Hausbergen, 67200 Strasbourg, Tél. 88.27.22.21.

Amiga 500 cherche contact pour échange de news et utilitaires, envoyez liste à Bourreau Pascal, 8 allée Stendhal Nocaze, 26200 Montélimar. Tél. 75.01.82.08.

Echange softs sur Amiga. Durables et sérieux. Ecrire à Vives Claude Montifort 34700 Lodève France. Tél. 67.44.12.51. (17 h à 22 h) ou week-end. Merci.



Amstrad

Recherche désespérement n°10 version CPC. Possède nombreux jeux (Bivouac, Matche, les Ripoux...). Tél. 77.53.61.22. Demander David (tous ces jeux sont sur disc).

Affaire ! Vends Amstrad 6128 couleur AZERTUY + 50 disks + 150 jeux dont nombreux News + 2 joysticks + doubleur + revues 4500 F à débattre. Tél. 62.96.37.74.

Recherche correspondant sur CPC 6128 disq envoyez mois vos listes à Levy Stéphane 14 allée des Damades. Appt 65 92000 Nanterre Amstrad.

Vds CPC 464 mono + manette + nombreux jeux originaux (60) : 1500 F. Bon état. Tél. Olivier 55.32.00.38. après 18 h.

Vends CPC 6128 mon + adaptateur péritel + nbre jeux + manette. Tél. 62.39.98.40. demander Alain après 17 H 30.

Vends CPC 6128 couleur + 40 disks news (Bob Morane + Grysor + combat Skool + Scalextric + ect...) + 2 joysticks + nb revues + manuel + livre pour ogramation tbe à débattre. 91.90.97.83.

Urgent CPC 6128 cherche logiciel de dessin et de musique. Achète n'importe lequel ! Ecrire à Levieil Nicolas, 3 impasse Massenet 95240 Cormeilles-en-P.

Amstrad Vds CPC 464 coul + joy + 100 Log orig + revues + livres et plus encore : 2000 F !!! Tél. 30.45.35.12 (dép. 78). Mat. Be Facture. N'hésitez pas.

Vends CPC 464 couleur + OOJ1 + DMP 2000 + 20 disks + nombreux jeux + revues + livres 4500 F. Tél. 79.88.86.15.

Vends originaux Disq. sur CPC Tél. 39.82.19.15. (Pierre). Pierre Gohon 18, rue de la Berthié 95870 Bezons (pas cher).

Amstrad vends PC 1512 DD monochrome 640Ko s/garantie + logs : 5800 F (poss. en 3X). Tél. H. bureaux au 39.50.58.32 poste 315 N. Pascal Vanzato. Urgent.

Exceptionnel ! Vds CPC 464 couleur (EXC et AT) + joy + 30 jeux + Stadgraf + 124 revues (Tilt 6 année mag etc) à 3200 F Tél. 74.39.80.46 après 6 h VITE !

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 50 jeux (Gr yzor, Platoon) + 2 joysticks + 20 revues informatique + discologue seulement 3390 F. Tél. 45.62.29.97. après 5 h.

Echange News pour CPC 6128 Vds à bas prix originaux K7 et Disc Alexis Letournel, 17 allée des fleurs, 76240 Bonsecours et sur 3615 Asparbal M21 Magnum.

Vds CPC 6128 coul + imprimante + joysticks + 50 revues + textomat + 200 jeux + utilitaires + rallonges clavier + papier imprimante : 6000 F TBE Tél. 78.83.14.56. ds région Lyon.

Vds CPC 464 (couleur) + nbre Log. (Platoon, Barbarian...) + Ass. + nbre revues + kit connection minitel. acheter 6000 F vendu 2500 F. Tél. 16 (1).47.27.58.21.

Vends CPC 6128 coul. + nomb. jeux + revues + lecteur K7 + joystick + Housse : 4000 F. Jérémy au 46.44.80.19 après 18 h.

Vds Amstrad 6128 mono + adaptateur péritel + 25 disks + joy + nombreux journaux. Le tout 3000 F. Contacter le 16.1 47.71.81.82. et demander Laurent. St Cloud 92.

Vends Amstrad 6128 couleur + joysticks + souris AMX + env. 100 jeux dont News (96420 ; combat school. etc...) Prix 4500 F Tél. 50.71.15.85. après 20 h.

Vends CPC 464 Couleur + 60 jeux (nouveautés) + 1 joystick le tout TBE : prix sacrifié 2500 F Profitez-en : Fernando Bassa. Tél. 47.34.52.81. repas.

Vous êtes sérieux, rapide, vous possédez des news sur disc. Je possède Clash, Oxphar, Hurlements, Bubblebobble. P. Luque Mas de St Truites, 13160 Chateaurenard.

Vends originaux sur Amstrad K7. Demander Willy, Renegade, Acrojt, Bivouac, Crazy Car, Gryzor. Compilation etc... 50 F. Tél. 47.30.01.41.

Vds CPC 6128 coul. + dedoubl. joys + 2 joys + cord. Magn. + nbrx jeux (crazycars Iznogood Ripoux), 1 an sous garantie, 4700 F. Dder Nicolas. Tél. 64.46.44.68.

Urgent : vends CPC464 coul. + lect. disk + sytnhé vocal + boîte rang. + 12K7 + 23 disk + jeux. Le tout en très bon état. Plrx 3900 F. Tél. à Jonathan au 47.98.64.59.

Achète lect. 5/4 pour Amstrad + disq. Recherche contact. Envoyer vos listes à Levy Stéphane, 14, allée des DAmades, appt. 65, 92000 Nanterre.

Vends 464 mono + nbre Softs + doc. pour 1800 F. Cherche contacts sur Atari ST Schricke Evans, 33 rue Jean Jaurès, 59171 Helesmes. Tél. 27.35.55.11, après 18 H.

Amstrad vends CPC 464 couleur ou monocrome 1600 ou 1000 F, un moniteur QT65, 500 F, un drive 5 pouces 1/4, complet 1000 F. Tél. Raphaël (1) 43.72.64.64.

Vends 6128 cou. + Tuner télé + multiface 2 + crayon opt. + cordon magnéto + logiciels + nbres revues le tout 5300 F. Tél. 38.96.03.91, dans le 45 à Chatillon Coligny.

Vends CPC 464 + DD1 + 256 K + 300 jeux (dont news : l'Ange de Cristal) + 200 revues + livres + 4 joysticks : 6000 F. Téléphoner à Guy au 20.79.34.48, après 17 H (dans le Nord).

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + 48 jeux + revues + manuel d'utilisation : prix 1500 F. Tél. 69.24.84.28.

Vends softs originaux 6128 : Barbarian, M'enfin, Passager du Temps, masque, Enduro, Racer, fer et flamme. Tél. 55.31.14.01 après 18 H. Demandez Stéphane.

Vends 464 couleur neuf (février 88) + housses + joystick Turbo II + 10 jeux facture à l'appui + bidouilles. Tél. 48.61.07.51 entre 18 et 20 H, Philippe.

Coupon-réponse à retourner à :
Game Mag PA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Indiquer la rubrique en premier

CPC 6128 vends disk original. Barbarian : 80 F. Joindre M. Escoda Cyril, « Hameau le Nivolon », 38760 Varces ou tél. 76.40.96.27.

Vds Amstrad 464 monochrome + jeux K7 1400 F. Vds DDI 1, 1300 F. SSA1, 250 F. Les prix sont à débattre. Demandez Franck. Tél. 39.87.17.74, ap. 18 H.

CPC 6128 échange et vends nombreux softs dont nouveautés. Alexis Letournel, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsécours ou 3615 Aspar Bal M21 (Magnum).

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + 200 jeux + reuves + manette + manuel + livres Basic + logiciel de graphisme. Le tout 4000 F. Tél. 39.72.66.58, si répondeur (mess.).

Echange nombreux jeux pour CPC 464 K7. Possède Match Day II Quad, Platoon, Gryzor, Billy 2. Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Mohamed Aliouane, 133, rue Haxo 75019.



Apple

Cherche revues USA pour Apple 2E + contacts pour échanges news pour Apple 2E. Nicolas Charles, BP 10, 15300 Murat. Tél. 71.20.00.01.



Atari

Atari 520STF Vends 500 échange softs possède News contact durables et sérieux. Tél. 39.92.92.77. 95190 Goussainville.

Echange jeux pour Atari 520 ST Menu Sébastien, 4 promenade Mona Lisa « Molière C » 78000 Versailles. Tél. 39.02.18.20.

Atari 520 STF, double face cherche contacts sur Paris ou région parisienne. Pascal au 34.68.73.67 après 19 h (Louvres 95).

Achète Atari 520 ST + souris. Prix 2 000 F maxi Fresne Florent, 18 rue Beaujean, 10000 Troyes, Tél. 25.73.71.73.

Recherche contacts Atari ST possède news. Tricon Roland cité Air-Bel, Tour 4, 13011 Marseille, Tél. 91.35.57.53. après 20 h.

Atari 520 STF recherche contact sympa pour échange logiciels, jeux, utilitaires, dessin... Ecrire Grégory Bloch Luneau, 17 en su rue, 57000 Metz; Tél. 87.74.27.90.

Echange Logiciels pour Atari ST cherche nombreux contacts possède News - Maître Renaud, 2 faubourg de Belfort, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. 25.27.00.75.

Cherche contacts sur 1040 ou 520ST. Possède très bonnes news dont Ikari Warriors, Warhawk, etc... Wisson Raphaël, 1 rue St-Eloi, 68000 Colmar, Tél. 89.23.28.87.

Cherche contacts sur 52C ST. Tél. 61.47.33.71 après 18 H.

Rech. Soft Atari ST 520 - 1040 Vds Realtizer pour 1500 FF. Pavan Pierre, 2 rue du Lac, 25660 Saône.

Atari ST échange nombreux jeux et utilitaires (simple face) Contacts sérieux : écrire à Vaillant Michael, 73 allée Chardin, 59650 Villeneuve d'Asq.



Commodore

Vds C64 TBE + 1541 + 1531 + Power cart + originaux + 2 joy. + 1000 jeux dont modern news + Boite Rang. 3000 F Dubois David, 3 rue Th de Gargan. 57050 Metz.

Vds C64 + 1530 + joy + livres + très nombreux jeux, le tout : 1800 F ! Etat parfait tél. 64.99.67.43. Achèteur dans la région parisienne.

Vds New C64 + drive 1541 + moniteur couleur 1802 + Power cardridge + nbreux jeux (Predator etc.) + manette 4000 F. Tewfik Olivier, 161 rue Marcadet, 75018 Paris : 42.55.31.96.

Vds PR C64 originaux suivants : cart Calcresult + doc - cart mon6H + doc - Disk XPER + doc - disk QUICK copy + doc - 1000 F Macaigne Alain. BP 20 - 93390 Clichy-sous-Bois.

Vds CBM 64 + 1541 + 1530 + 130 jeux (test drive, gauntlet, pirates, etc...) + 2 manettes 3500 F Cedric au 47.88.92.05. Poss. echange jeux envoyer listes.

Vends C128 + Lect K7 + 350 jeux + power cartouche + adaptateur péritel + livres pour 2000 F. Morales Stéphane, 18 av. Van Gogh, 13200 Arles, Tél. 90.93.50.68.

Vends C64 + lect K7 1530 + 20 jeux + manuel : 1800 F. Hubert au 30.45.42.81 après 18 h.

Urgent - C64 + drive 1570 + jeux + moniteur Philips couleur 8535 + cables le tout 4000 F ou séparé à débattre. Pedro 42.77.43.62 + logiciel + sync + integerpace pour musiciens.

Vends Commodore 128 + 1541 + 1530 + moniteur couleur 1702 + power cart. + Très nbx jeux : le tout à 3500 F (TBE) Laurent Joubert - Courbevoie. 43.33.35.70.

Vds C64 + logiciels + nbr documentation + crayon optique + joystick + tilt + arcade + gamemag. Prix : 2000 F. Demander Daniel au 21.02.77.92.

C64 échange news - K7/disk - possibilité de vente (correspondant sérieux) réponse assurée. Girard Frédéric 14, rue S. Collet, 69330 Meyzieu. Tél. 78.31.41.43.

Vds C64 + 1530 + péritel + 2 joystick + livres + très nombreux logiciels (plus de 100) Tél. 64.99.67.43. dans la région Parisienne. Prix : 1800 F TBE.

Echange jeux sur CBM64 « Bard's Tale, Blueberry » sur disk réponse assurée Thomas Destruhaut chemin de Cassagneux, 32190 Vic Fezensac, tél. 62.06.37.74.

Commodore : cherche contacts Amiga C-64 (amateur SF8 Fantastique) et vends consoles jeux cartouches : couleur 200 N&B 100 femmes pas hésiter Loïc. 60.82.24.49.

Vends C64 + lecteur K7 1530 + livres + joysticks + très nombreux logiciels + péritel le tout : 1800 F très bon état. Tél. 64.99.67.43. Dans la région parisienne.

Vends C64 + lecteur K7 + 1541 + imprim MPS 801 + trait. de

texte + paddles + livres et jeux : 2500 F. Tél. 41.52.97.81. Bernard Capot. 49400 Chacé.

Vds PR C64 livres : Le livre de bord du 64 : 100 F. 102 prgs pour C64 : 100 F. A l'affiche le C64 : 100 F. TBE + port gratuit M. Siegel L. 26, rue Principale 67190 Still.

Vends nbx jeux sur CBM 64 (Summer Games, Winter...). Ecrivez-moi, je vous enverrez la liste et les prix. Ailhau Guillaume, 56, bd de l'Océan, 10009 Marseille.

Brades : C64 + drive + moniteur Monochrome + 100 disk (300 jeux) + Power Cartridge + Voice Master + livres + joystick Pro : 3000 F. Tél. 42.09.76.02, Eric.

C64 : échange ou vds jeux sur disque uniquement. Possède nombreux jeux. Alban de Bollardière Hotel, Manapany 97133 St. Barthélémy (Antilles Fran.).

Echange jeux et util. sur C64. Disk ou K7. Possède News. Cherche corresp. sérieux. Réponse assurée. Pilarczyk Patrick, 21, rue de Monceau, 6040 Jumet, Belgique.

CBM 64 vds + mon. coul. + 1541 + 101 disk + 600 jeux + cassettes + MPS 803 + tracteur + revues + câbles + 6 cassettes mon. coul. sous garanti 1 ans et demi. Le tout : 6000 F. Tél. 45.67.95.03.

CBM 64 échange jeux sur diq. possède nouveau et news : Esteban David, Les Pins, Route de Tauligan Valreas, 84600.

Pour C64 échange : jeux et utilitaires dont news ! Envoyer liste. Contact rapide, sérieux et sympa. Peraldo Olivier, 17, rue Sadi-Carnot, 26400 Crest.

Vds C64 + magneto + manette + livres + 200 jeux + cadeaux. Prix : 2200 F, TBE. Panunzi Henri, Lotissement du Domaine de la Confina, 20167 Ajaccio.

Echange jeux sur C64 K7 (Cap. América, Shoot, Emupcons + kit, Gaun. 2, Trantor, Renag., Cal Games, Combats Chool,...) Ledien Steph. 2, rue Salomon de Caux, 77490 Chelles, Coudreaux.

Echante, achète, vds Prgs pour CBM64. Achète disks vierges. Marc Perrot, 19, rue Perrot, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. 74.21.95.19.

Cherche contact sérieux C64 Disc toutes news. Réponse assurée. Franck Lassagne, 82, allée Suzanne Martorell, 93100 Montreuil. Tél. 45.28.58.11, à partir de 17 H.

Vds C64 Péritel + lecteur disq + jeux + boîte de rangement + 2 manettes : 2500 F. Donne revues au premier acheteur. Me contacter au 46.45.56.26, soir.

Echange news sur C64 (K7 et disk). Cherche aussi contacts pour créer Club (Commodore) par correspondance. Tél. 88.74.58.62 (week-end). Demander Freddi.

Echange jeux sur C64-K7/Disk (poss. news). Echange jeux contre moniteur cou. ou imprimante.

Girard Fred, 14, rue J. Collet, 69330 Meyzieu. Tél. 78.31.41.43.

Vds en K7 pour C64, 80 jeux !!! (Prohibition, Arkanoïd 2, Tramtor, Buggy Boy...). Prix 250 F. Tél. 75.49.06.43. Eric Hilaire, 66, boulevard Pasteur, 07400 Le Teil.

Vds Commodore 128 + drive 1571 + Jane + livres jamais servi. Prix 3500 F. Tél. 56.80.74.57 ou 56.37.83.63.

Vend Power Cartridge pour C64. Prix 350 F. Etat neuf. Très peu servi. Eric Martinez, 12, rue Balay, 42000 Saint-Etienne.

Vends pour C64 Prgs (K7/Disks) utilitaires et jeux (petit prix sérieux). Tél. 75.63.00.86 (18 H). Adam Cyril, Quartier Baruel, Le Cliousclat, 26270 Loriol.

Vends C64 + 1541 + lect. K7 + nombreux jeux (+ de 300) + adapt. TV : 2400 F. Tél. 45.81.69.15 (à partir de 5 H).

Cherche programmes utilitaires en K7 pour C64 (musique, math, peinture, etc...). M. Cirier Pascal, route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oisemont. Tél. 22.28.50.43.

Achète pour C64, lecteur de disquettes 1541, bon état et garantit 2 mois : 500 F. M. Cirieur Pascal, route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oisemont. Tél. 22.28.50.43.

Vends super News sur disk et K7 (C64) : Platoon, Gryzor, Gantlet 1 et 2, int. Karaté + Out Run, Arkanoïd 1 et 2, 720°, Trantor, Buggy Boy... Mercier F., 4, rue Rosier, Neuvy-Pailloux, 36100.

Vends C128 + 1541 + 1531 + 200 jeux disquettes et K7. Prix 2800 F. Possible séparément. Me contacter Kerbei Cédric 6 rue des cités 59330 Aubervilliers 50 mètres de Paris

Echanges Prgs sur disks et K7. Nbres News. Ventes et achats possible. Marc Perrot, 19, rue A. Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. 74.21.95.19.



Consoles

Vends Console Sega + Hang on 600 Kung-Fu-Kio 150 Space - Harrier 150 Black - Belt 150 - 150 Le tout 1000 F (prise péritel) control - stick 100. David 42.39.31.21 à 19 h 30.

Vds console Sega + 14 cartouches (after Burner - Out Run - Great Golf - Space Harrier - Black Belt - Action Fighter...) + Light Phaser : le tout 2500 F - 48.82.22.36.

Cherche correspondant Nintendo pour échange vente, achat, cartouches, jeux. Antoine Ains, 101 rue Béranger, 92320 Chatillon. Tél. 46.45.56.26.

Vds Sega + phaser + stick + 9 jeux ss garantie. 1900 F vds aussi (pas d'échange) origin. Amiga 90 F pièce jeux récents. Tél. 60.14.23.15. Région 91 Massy.

Consoles : vends console en Intendo sous garantie + 4 cartouches. Valeur réelle 1940 F le tout cédé 990 F. Tél. 46.26.69.91.

Vds console Sega (///87) avec 8 jeux (Out-Run, Choplifter...) + phaser le tout 2000 F. Demander Sylvain après 19 h. 45.09.30.11.

Cherche contacts pour console Sega, échangerais jeux (Fantizie zone, Alex Kidd, etc...). Tél. 47.51.09.30., 92500 Rueil Malmaison, Depêchez-vous !!!!

Salut ! Cherche contacts sur Sega et vds Synthé mono Yamaha : sacrifié 1 150 F. Demander laurent au 51.38.62.80. Après 19 H. MERCI !

Vends console Vertrex avec moniteur 2 manettes stylo optique, 12 cartouches état neuf. 800 F. Tél. 42.58.32.64. Bouches du Rhônes, après 18 h.



Divers

Vds logiciels originaux Barbarian (Palace) et Star-Treck) 90 F pièces. Tél. 42.02.72.65 après 17 H 30 à 21 H. Demande Serge.

STOP ! Vds moniteur mono GT64 Etat neuf : 400 F. Demander Gilles au 69.09.27.31. (Essonne).

Programmeur fou cherche copains pour création de logiciels sur IMB-PC et Commodore 64. Demiati Tarek, 9 av. Henri Sellier. 91130 Ris-Orangis.

Ch. (Rhône-Alpes) personne avec bonne connaissance Basic Amstrad + notions Z80 (même début. si motivé) pour travaux divers. Rens. 79.84.72.23.

Cherche à créer un club réunissant CPC, ST, Thomson, Commodore. Inscription peu coûteuse, écrire à : Bordeyne Pierre, Cité Maurice Thorez, 59 Thiant.

Achète tout ce qui concerne Excelvision. Tél. 42 09 15 43. Après 17 H. Demander Robert

Achète à bas prix cartouches Vectrex. Echange logiciels sur CPC, KS Poss. News Verhulst Etic. 51 rue Lafont, 44300 Nantes. Réponse assurée.

Vends ou échange jeux sur Oricatmos. Liste sur demande. Ecrire à : Debuire Sébastien, 39 av. des Grévières, 51000 Châlons-sur-Marne.

Vds Canon V20 + drive 360K + cable magnéto + 21 cartouches + nbre jeux + nbre magazines. Demander Minhh au 47.17.05.24. ch. de Conches, 1231 Genève. Suisse.

Vds ordinateur de poche Casio FX750D (4KO) 750 F Vds Coleco CBS + Turbo + 4 K7 : 850 F (le tout en Tbe ét prix à débattre) : Franz au 42.88.36.32 (à Paris) à 17-19 h.

Vends Exeltel + mon. couleur + exelcorder + 2 Quad + jeux (24). Le tout (valeur 5600 F Rs) Vendu : 3500 F. Vds Sega + 3 jeux le tout : 700 F Tél. 60.17.83.61. Vente séparée.

Vds Tilt n°38 à 53 15 F l'un ou 220 F le tout. Vds Jeux & Stratégie n°34 à 49 16 F l'un ou 240 F le tout. Contacter : Pelotte Mickael Lot. « Le petit champ » Noyal 22400 Lamballe.

Divers achète imprimante et jeux pour Apple //L le total pour 1500 F. Dem. Stéphane à partir de 19 h. Tél. 39.83.21.50.

Achète original de tout jeu sur Atari ST, Amiga C64/128, Amstrad (sur. disq. seulement). Liste + prix à

P.A.

Quetel A. 56, rue P. Brossolette, 91130 Ris, tél. 69.43.33.38.



IBM

Vds imprimante Tandy DMP 106 PC compatible 1400 F sous garantie. Tél. 72.73.20.15. Tél. après 19 heures. 69007 Lyon



MSX 1 et 2

Vds MSX Canon + lect - disk - double face 2500 F. Cherche contact dans l'Allier, pas sérieux s'abstenir. Vassal Serge, pré Bercy II n°145, Avermes 93000 Moulins, Tél. 70.46.59.68.

Urgent : Vds MSX2 Philips 8235 + imprimante VW20 + nombreux livres cartouches - cassettes originales et disquettes. Tél. 71.09.27.43.

Vds MSX1 HB501F + 16 cart. dont F1 Spirit nemesism 2 Haze of Galious... + env. 40 jeux en K7 le tout 300 F. Tél. (16.1)43.71.07.87. Ach. 520ST Env. 1800 F.

A vendre imprimante MSX Philips VW0028 1000 F. Tél. 45.88.44.85 après 19 H.

Cherche programmes et trucs, astuces pour MSX. Ferraro Stéphane, 25 rue des Beurriers, 95100 Argenteuil.

Cherche possesseur MSX1 pour contacts (échange etc...), écrire à Jérome Gauthier, La Vignasse St Montan, 07700 Bourg-St-Andéol.

Vds Sony MSX1 + Jeux (Arkanoïd, Green Béret, Winter Games, Load Runner...) + Lecteur K7 + moniteur Philips Prix : 1500 F, Bertrand Buriot, Tél. (16.1) 64.22.15.21.

Vends MSX1 Schneider MC810 + cordons TV et K7 + 2 manettes + nombreux jeux (cartouche) le tout 1800 F !!! Tél. 23.59.77.53. Heures repas, merci d'avance.

MSX1 ou 2 cherche contacts pour échanger jeux utilitaires sur disq ou K7. Chassignol Florent, 17 bd Jean Batiste Clément, 42900 Roanne, Tél. 77.71.02.37.

Vds MSX VG 8020 + lecteur K7 + manette + 15 jeux + programmes + cordon. Valeur 2500 F cédé à 100 F. Tél. 33.64.04.58. Merci d'avance ou échange contre Sega + jeux.

Vds MSX Sony HB 75 F + jeux + livres : 900 F. Damien Egron 52, rue des Chantaloups, 44120 Vertou. Tél. 40.34.99.80.

Vds Philips NMS 8255 2 drives encore sous garantie + 8 cartouches (F1 - spirit Nemesis 2 etc) + nombreux jeux sur DK le tout 350O F. Patrick 23.62.63.80. (MSX 1&2).

Vds MSX2 Philips (double drive + magneto + Mega MSX2 + disq MSX2 + moniteur Philips + livre + revues, le tout 500 F, sous garantie Le Hananff William, tél. 98.96.14.31.

Cherche création musical sur MSX ou fichier de minitel, contre logiciels Gaillet, 31 rue des Tulipes, 34300 Agde.

Vds MSX2 NMS 8255 2 drives + cable + manette + Home office 2 + MSX - Dos + jeux + listing + les passagers du vent + metalgar Le tout 4000 F sous garantie. Tél. 22.09.35.32.

Vds MSX2 Sony HB 700 F, Drive 720K 256K Ram 128K Vram + Nbx. Progs (Oiseau de feu, Vampire Killer... etc) + nbx livres et revues 2700 F. Christophe au 48.86.01.76.

SX2 recherche correspondants pour échange de programmes et jeux. Payez à Lain Y., rue du chateau d'eau 4803, Polleur Prov. Liège, Belgique. Tél. 087.222.227.

Cherche Arkanoid et les jeux Gremlings (news) pour MSX. (cas.). Herbecq Jules, 16 rue Chapelle Saint-Pierre, 78700 Deux-Acren (Belgique).

Vds MSX2 - 8235 Disq. 360K + sour + poig. Jeux + 200 programmes 4000 F D. Safranionek, 1 rue Rechossieré. Bat 1. Appt. 46. 93300 Aubervilliers.

Vends MSX2 Sony HB-F 700 F complet avec moniteur couleur haute résolution et 400 logiciels : 5000 F. Tél. après 21 h 00. 1.43.74.35.47.

Vds MSX V68020 500 F + magnéto au Ec. cable : 500 F + jeux à débattre. Tél. au 43.51.13.65. après 18 h.

Vds MSX 1 64K + 15 jeux + Cordons + 12 revues + manuel. Le tout neuf : 2 450 F, vendu 1 700 F. Urgent Contacter Noredine au 46.32.41.74.

Vds MSX Philips VG8020 : 500 F + magnéto Panasonic avec cable 150 F + jeux (à débattre). Tél. Olivier au 43.51.13.65 après 18 H.

OFFRE EXCEPTIONNELLE ! Vends ordinateur MSX 1 HB-75F Sony avec son lecteur de disquettes HBD-50, plus une centaine de jeux pour la modique somme de 1500 F. Le tout est en parfait état (avec manuel) dans son emballage d'origine. Contactez Jean-Claude Paulin, dans la journée au 43.98.22.22 poste 56, ou bien le soir à partir de 19 h au 45.58.39.78.

Spectrum

Echange jeux sur TO8 disquettes 35 (achats ?) écrire à Romain Ravel 63000 Clermont-Ferrand 25, rue Antoinette Begon Tél. 73.26.60.00

Vds Thomson MO6 (sous garantie + magnéto incor.) + 1 joystick + 1 cray opt + guide MO6 + Cordon péritel + 37 jeux le tout vendu 1800 F. Tél. 21.50.04.90.

Vds TO7-70 + 3 livres (basic et 2 logo) + basic 1 0 + logo 1.0 + 14 jeux + 50 jeux à taper + ext. musique et jeux + 2 manettes + magnéto. Cède 2000. Tél. 66.38.18.39 (repas).

Achète lecteur K7 pour Thomson TO + K7 et disks par trop chers : s'adresser à Thibaut Denis, 33 rés. Les Essart, 59110 La Madeleine, Tél. 20.51.52.20.

Vends News tous originaux pour Thomson MO5 : 9T07 et T07 70 : 8MO6, T08 et T09 : 12 tous en lass et tes −45 %. Tél. 81.35.61.47. Demandez Gilles.

SÉGAOÏDES, A VOS CONSOLES !

Sega, encore Sega ... je suis sûre que les possesseurs de Nintendo vont finir par m'en vouloir. Enfin, je vous promets que le mois prochain je ne parlerai que de Nintendo ... Voilà, c'est juré, promis ! Ne m'en voulez pas trop car les jeux Sega qui sortent en ce moment sont vraiment tous géniaux !

Fantasy Zone II

Dans un monde de fantaisie, un véritable kaleïdoscope de couleurs, Opa-Opa a une mission dangereuse à accomplir : de retour dans son pays natal, il a découvert que les Blackhearts se sont réunis pour prendre le pouvoir. Il doit protéger sa ville contre cette dangereuse bande et sauver son peuple du désastre.



A première vue, ce jeu est trompeur : des graphismes trop mignons et des petits bestioles trop gentilles. Disons que c'est très japonais (!) ... Mais, en fait, ces sprites sont mortels ! Il suffit que notre brave Opa-Opa en touche un et il se désintègre en mille petits morceaux. C'est un sort misérable mais, moi, dans ces cas là, j'ai tout de suite envie de recommencer.

Et oui, *Fantasy Zone II* est ce genre de jeu où l'on n'arrive plus à poser le joystick. C'est un bon signe !

Le jeu fournit une multitude de possibilités. Lorsqu'un ennemi est détruit, il libère de l'argent qu'il faut ramasser aussitôt. L'argent permet d'acheter des accessoires au magasin servant à améliorer la navette de Opa-Opa. Des portes d'espace-temps donnent accès à d'autres niveaux mais il faut d'abord vaincre un méchant Blackheart avant la fin de chaque niveau.

Le joueur a un bon contrôle de l'action. Avec ses écrans coloriés et toutes ses possibilités amusantes, *Fantasy Zone II* s'impose comme l'une des meilleures réussites de Sega.



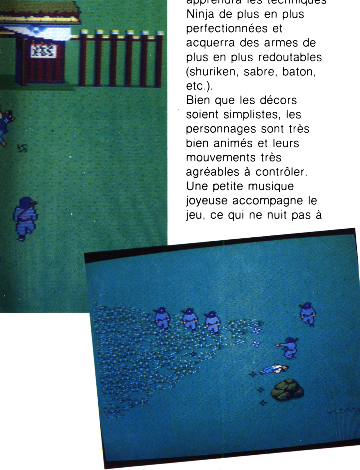
The Ninja

En 1630, le méchant Gyokuro a pris le pouvoir. Depuis, il règne en tyran. Le bon peuple est terrorisé et la belle princesse s'est fait enfermée dans un donjon. Il faut dire qu'elle a des

opinions politiques plutôt révolutionnaires ! Je vous laisse imaginer la mission de notre héro Kazamaru... *The Ninja* est un jeu d'aventure où le joueur passe d'écran en écran, se battant contre des Ninjas et autres méchants suppôts du tyran surgissant de nulle part. Au début, Kazamaru n'a que des couteaux mais en s'entraînant et en prenant des objets trouvés au fur et à

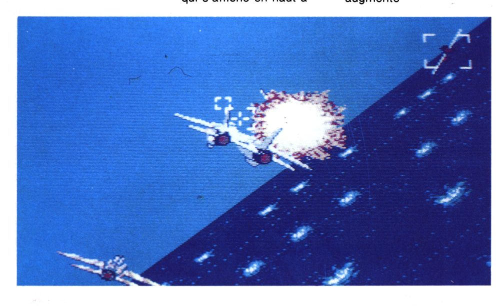


mesure de ses exploits, il apprendra les techniques Ninja de plus en plus perfectionnées et acquerra des armes de plus en plus redoutables (shuriken, sabre, baton, etc.).
Bien que les décors soient simplistes, les personnages sont très bien animés et leurs mouvements très agréables à contrôler. Une petite musique joyeuse accompagne le jeu, ce qui ne nuit pas à



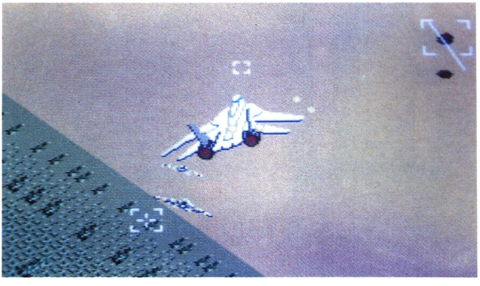
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°53

l'ambiance générale. *The Ninja* est un jeu assez dur qui demande beaucoup d'entraînement ... Mais pensez, qu'au Japon, des hommes passaient trente ans à s'entraîner nuit et jour avant d'avoir le droit de prétendre être un Ninja !



After Burner

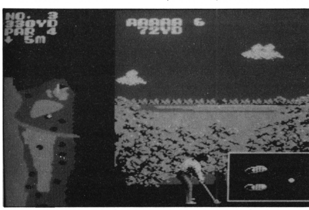
N'avez-vous jamais eu envie de piloter un avion de combat ? En voici l'occasion ... Dans *After Burner*, vous devenez le pilote redoutable d'un Thunder-Cat F14. Votre mission est de sauver le monde libre en récupérant les plans cachés de l'ennemi ... La simplicité est toujours génératrice d'un maximum de plaisir en matière de jeux d'action ! A l'écran, on voit l'avion et la mire avec laquelle vous visez les avions ennemis. Il y a huit positions de joystick permettant des manœuvres dans toutes les directions pendant le vol et je vous conseille de bien vous entraîner à faire tourner l'avion avant d'attaquer une partie sérieuse. Ce sera indispensable pour éviter les balles de l'ennemi !



La position de l'avion est visible par rapport à la ligne d'horizon et le joystick devient très sensible. Il suffit d'une légère pression pour faire un tour complet.
Pour vous aider au combat, il y a un radar qui s'affiche en haut à droite de l'écran. La position de l'ennemi y est indiquée en rouge ainsi que les avions qui arrivent. Il est donc possible d'anticiper les manœuvres adverses.
Mais, attention, lorsque qu'on est pris par la panique (normal avec tous ces looping et toutes ces vrilles soudaines !), ce n'est pas du tout évident. Les ennemis sont nombreux : de l'hélicoptère à la forteresse volante qui est le plus difficile à détruire. Si vous réussissez à l'éliminer, votre score augmente considérablement. C'est d'ailleurs une bonne façon de gagner du bonus. Pour détruire les autres avions, il y a deux possibilités : des missiles et des canons ... A vous le massacre !
Bien que l'on ait trois vies dans chaque partie, une option permet de reprendre une partie là où elle s'est terminé. Les points sont remis à zéro mais cela permet, au moins, de connaître d'autres tableaux ... Sympa, non ! En fait, il y a dix huit étapes. Le but du jeu étant de les compléter toutes et d'atterrir sur le «Sega Enterprise», la base depuis laquelle l'avion est parti.
Un jeu pour tous ceux qui n'aiment pas les simulateurs de vol complexes, mais qui ont toujours rêvé de combats aériens ... *After Burner* donne une véritable sensation de vol et surtout un profond sentiment de panique lorsque l'on commence à faire des loopings à n'en plus finir. On ne se croit pas vraiment dans le cockpit d'un vrai avion mais ... Oooups !

Great Golf

Quand il fait beau, que l'herbe sent bon et que les abeilles butinent, il n'y rien de plus agréable que de se mettre sur un



terrain de golf ... Il est évident que sur un écran, chez soi en hiver, ce n'est pas tout à fait pareil mais c'est tout-de-même mieux que rien.

Great Golf est une petite cartouche sympatique où l'on voit à la fois le joueur et un plan général de la partie sur le terrain.

Après avoir entré son nom et choisi ses clubs (les cannes), il faut passer à l'action : il est possible de changer la position de vos pieds sur le terrain, de choisir le club à utiliser, l'angle de tir et enfin la puissance du coup.

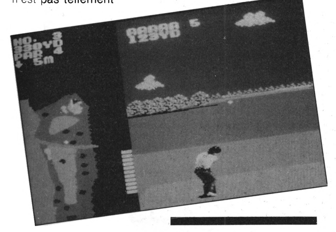
Bien entendu, le terrain comprend toutes sortes d'embûches : de l'eau, du sable, des arbres, etc. Ce n'est pas tellement évident d'arriver à la fin d'un parcours en temps voulu.

Quelques critiques tout-de-même : il me semble que la trajectoire de balle dans les deux dessins (joueur et terrain), qui s'affichent en même temps, ne sont pas tout à faut en correspondance.

Et puis, où est passé le vent ? Ce vent doux et agréable qui rafraîchit les lourdes journées de l'été... et dévie systématiquement votre balle sur tous les autres jeux de ce genre sur micro-ordinateur !

Malgré ces deux petits détail, *Great Golf* est un bon jeu qui vous laissera le temps de vivre, de prendre votre temps, d'être tranquille. Ça change des jeux de tir, n'est ce pas !

Gasoline



BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°53

LES AVENTURIERS DU MAN

Waaou, en voilà un titre qui vous attire... nous avons fini avec la série des « Créez votre propre jeu vidéo », on reparlera d'arcade plus tard. Maintenant, nous programmerons des aventures !

PREMIÈRE PARTIE : LE SCÉNARIO

Vous avez déjà tous eu un jeu d'aventure entre les mains ?... Bien, ça va simplifier la présentation ! Nous allons créer un jeu où le héros est un lecteur de *Game Mag*. Lorsqu'il arrive à la rédaction, c'est l'enfer : on a perdu le dernier manuscrit du doctor BIT ! Votre mission (si vous l'acceptez !) sera de récupérer le manuscrit.
Au départ, rien ne vous indiquera les moyens d'y parvenir. Vous devrez alors vous fier à votre logique et à votre instinct. Vous serez confronté à toutes sortes de situations dans lesquelles vous devrez prendre certaines décisions dont dépendra votre avenir et, donc, votre progression dans le jeu. L'ordinateur vous met face à une situation et vous engagez avec lui un dialogue qui lui indiquera avec précision vos décisions ! Depuis plusieurs années, les créateurs ont mis au point une méthode originale et relativement agréable de converser avec le programme : il vous pose une question du type « Que faites-vous ? » à laquelle vous devez répondre par une phrase... Pour simplifier, disons plutôt que cette réponse sera uniquement composée d'un verbe suivi d'un nom. En effet, l'analyse d'une phrase complexe (pronom, adjectif, etc.) demande un programme costaud, relevant le plus souvent de l'intelligence artificielle que de la programmation en basic !
Ces programmes, que l'on appelle des analyseurs de syntaxe, sont devenus une véritable institution dans les jeux d'aventure et constituent même, parfois, leur seul intérêt. Dans un jeu d'aventure classique, les décisions sont guidées par des indices rencontrés en cours de route, ils donnent donc l'aspect « logique et déduction » du logiciel.
Certaines situations devront être livrées au hasard pour simuler le plus possible la réalité d'une action (voir case 3 où apparaîtra parfois un policier). Les plus fins limiers seront donc parfois bloqués...
Au cours de cette aventure, vous devrez affronter de terribles événements mais surtout récolter des renseignements ou des objets qui vous guideront vers la solution. La plupart des jeux d'aventure du commerce ne se contentent pas d'un dialogue pour faire vivre leur univers : ils utilisent également les graphismes et, parfois, la synthèse vocale.
A.M.P. (Aventuriers du Manuscrit Perdu) est uniquement en mode texte ; c'est-à-dire qu'il n'utilise que des dialogues (à la manière des grands indispensables d'Infocom !). Libre à vous d'utiliser les possibilités graphiques et musicales de votre micro pour améliorer ces performances.
Avant de voir la méthode de programmation (qui sera en basic), il est important de bien établir le scénario. Je vous propose donc, dans cette première partie, de créer avec moi l'histoire de ce jeu. Bien entendu, vous en connaîtrez la solution et son intérêt ne sera que purement éducatif !

C'est parti

« Le doctor BIT a disparu et, avec lui, son précieux manuscrit : « Réflexions névrotiques d'un Pacmaniaque ». La rédaction est dans tous ses états : Mireille part en vacances, Yves ne sort plus que les nuits de pleine lune et Gaëlle sanglotte derrière son bureau ! Saurez-vous sauver votre journal favori de la catastrophe ? »
Comme je vous l'ai déjà dit, l'aventure sera divisée en plusieurs situations/étapes. Pour les A.M.P., nous allons établir neuf étapes.

Figure 1

Salle de rédaction	Rue	Commissariat de police
Bar	Carrefour	Laboratoire secret
Cinéma	Loge de la concierge	Appartement de doctor Bit

USCRIT PERDU

Voici le plan du quartier rédactionnel qui situe ces étapes.
Pour plus de facilité, j'ai numéroté ces cases de 1 à 9. Cette numérotation est également reprise dans le programme !

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Figure 2

Toutes ces pièces ne communiquent pas forcément entre elles. Ainsi, le bar ne devra pas être accessible depuis la salle de rédaction ! Il faut donc mettre des murs dans ce quartier. Remarquez que, de façon plus générale, ce que nous appelons mur dans cette ville pourra correspondre à n'importe quel obstacle dans d'autres jeux (montagne, rivière, porte, forêt, etc...). Notre plan muré devrait ressembler à ceci.

Figure 3

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Bonjour les rusés !

A la vue de ce nouveau tracé, les plus futés d'entre vous auront pu remarquer deux choses :
• l'ensemble de la ville est encerclé de murs ; il ne faut pas que le joueur sorte du jeu.
• la case 6 semble inaccessible. En fait, le labo secret se trouve dans les sous-sols de l'immeuble (hé, oui, vous avez déjà oublié la troisième dimension !), vous ne pourrez l'atteindre qu'en utilisant un passage spécial (secret !).
Le terrain de l'aventure ayant été déterminé, il convient, à présent, de détailler les événements qui vont se dérouler dans chacune de ces huit cases et surtout les liens qui vont les lier entre eux. Précision que le joueur commencera le jeu sur la case 1.
La méthode la plus simple consiste à déterminer au départ, le chemin que le joueur devra accomplir pour gagner. Voici donc la liste des événements qui vous feront découvrir le manuscrit perdu :
— Dans la rédaction, il faudra consoler Gaëlle qui vous expliquera ses problèmes. Il faudra prendre le dernier numéro, parce que c'est toujours utile d'avoir un Game Mag (ou plusieurs) sur soi !
— Dans la rue, il faudra parler au dessinateur qui vous donnera l'adresse du Doctor Bit si vous lui donnez votre numéro de Game. Il faudra prendre l'adresse.

— Au carrefour, il faudra parler au policier qui vous indiquera votre chemin et acheter des roses à la petite marchande.
— Chez la concierge, vous devrez lui donner les roses et parler avec elle. Si elle vous résiste, donnez-lui un numéro de Game Mag pour son neveu. Elle vous guidera vers l'appartement du Doctor Bit...
— Dans l'appartement, vous devrez examiner la pièce. Cela vous fera découvrir une carte de visite de Jojo, le patron d'un bar voisin que vous devrez prendre.
— En repassant par la loge de la concierge et le carrefour, vous arriverez au bar. Vous demanderez Jojo : il vous affirme ne pas avoir vu le Doctor Bit mais il sait qu'il se passe des trucs louches chez lui... dans la cave !
— Dans le cinéma, vous devrez prendre un déguisement de rédactrice en chef et parler à l'ouvreuse.
— En repassant par le bar, le carrefour et la rue, vous entrerez au commissariat où vous parlerez au policier. Vous devrez lui donner un exemplaire de Game Mag. Il vous donnera quelques tuyaux !
— En repassant par la rue, le carrefour et la loge de la concierge, vous descendrez à la cave, vous utiliserez votre déguisement, vous ouvrirez la porte, vous parlerez au Doctor Bit... et vous prendrez le manuscrit !
Ce n'est pas très compliqué, mais vous constaterez que le programme est déjà assez compliqué !
A partir de cette description de l'aventure, nous allons devoir créer un certain nombre de pièges qui attireront les moins perspicaces vers de fausses pistes...
Je ne vais pas vous décrire la totalité des cases en détail, ce serait une perte de temps et de place. Je me contenterais simplement d'en disséquer une devant vos yeux... Vous aurez la surprise de la suite le mois prochain. Ce qui vous laissera tout le temps de créer vos propres scénarii. (NDLR : quelle classe !).

Où est le minotaure ?

Donc, je prends une case, la première, le numéro un, la salle de rédaction de Game Mag... Dans cette pièce le joueur pourra utiliser quatre « phrases » auxquelles le programme pourra répondre. J'aurais pu me farcir les phrases synonymes mais je vous laisse faire...

ASSOCIATION SYNTAXIQUES		
VERBES	**NOMS**	**REPONSES**
CONSOLER	GAËLLE	"Gaëlle n'arrête pas de sangloter..."
CONSOLER	GAËLLE	Elle vous explique ses angoisses: le Doctor BIT a disparu avec son fameux manuscrit...
PRENDRE	DERNIER NUMERO	Vous prenez un numéro du dernier Game Mag qui traîne dans un coin!
OFFRIR	AIDE	Gaelle vous demande de trier le courrier parce qu'elle est â la bourre et que Mireille et Yves sont introuvables! Vous perdez beaucoup de temps...

Figure 4

En plus de ce vocabulaire minimaliste, le joueur pourra tout de même se servir de mots comme INVENTAIRE, SUD, NORD, EST, OUEST et LAISSER (pour abandonner un objet en route !).
Après avoir dressé un tableau semblable pour l'ensemble des douze cases, nous serons en mesure de dresser la liste de tous les verbes, noms et objets utilisés pour cette aventure.
Pour programmer toutes ces données, nous allons utiliser cinq tableaux différents :

— le premier (DIREC) permettra de stocker les positions des murs ;
— le second (VRB$) contiendra les verbes utilisables ;
— les suivants (OM$ et BJ$) rempliront les mêmes fonctions que le précédent mais avec les noms et les objets ;
— le dernier (FLAG) est un tableau dont nous utiliserons les éléments comme des indicateurs (regardez l'exemple).
Attardons-nous sur deux d'entre eux. Le tableau des objets, tout d'abord, qui doit permettre de noter si un objet est porté ou non. Il contiendra donc deux éléments pour un objet : son nom et un code (0 si on ne l'a pas, 1 si on le transporte).
Le tableau de direction devra lui aussi comporter un codage spécifique. Il sera dimensionné de façon à avoir quatre éléments disponibles pour chacune des neuf cases (DIM FLAG (12,4)). Chacun de ces éléments correspondra à une direction et contiendra le numéro de la case à laquelle elle aboutit. Si ce chiffre est zéro, c'est un mur !

Figure 5

CASE	NORD	SUD	EST	OUEST
1	0	0	2	0
2	0	5	3	1
3	0	0	0	2
4	0	7	5	0
5	2	8	0	4
6	0	0	0	0
7	4	0	0	0
8	5	0	9	0
9	0	0	0	8

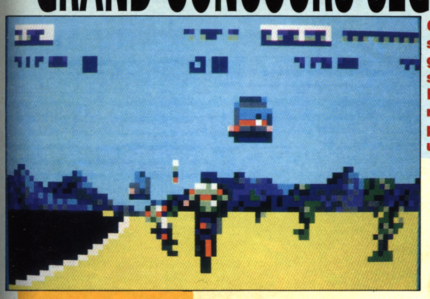
N
O E
S

Un test très simple indiquera où se trouvent les murs, et les liaisons entre cases se feront, de cette manière, très simplement et très rapidement.
Allez... Hop, on passe au programme ! Quoi ? Il n'y a plus assez de place pour ma rubrique ?... Quoi ? Ils devront attendre jusqu'au mois prochain pour avoir la suite des Aventuriers du Manuscrit Perdu ?... Baf, Bing, Poum, Crac, Bang... Aïe !

Doctor Bit

CINQUANTE SUPER-PRIX A GAGNER PENDANT DEUX MOIS

GRAND CONCOURS SEGA/GAME MAG



Celui-là de concours, à notre avis cela faisait longtemps que vous l'attendiez. Imaginez un peu : il n'y a pas moins de dix consoles Sega à gagner sans compter les Light Phaser, lunettes à cristaux liquides et autres roms et mega-roms. Le pied ! De quoi ne plus décoller de son téléviseur pendant tout un week-end... et je sais de quoi je parle !

Le but du jeu

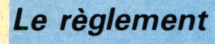
Attention, ce concours se fait sur deux mois. Nous avons donc deux sélections: la première est parue le mois dernier, voici la seconde.

Nous vous proposons dix titres de jeux Sega: Wonder Boy - Fantasy Zone - Enduro Racer - Astro Warrior-Great Baseball - Missile 3D - Out Run - Hang On - After Burner - Choplifter. Par ailleurs, vous voyez ci-contre une photo d'écran digitalisée grossie. Il s'agit bien évidemment d'un écran de l'un des jeux précités. Ne vous inquiétez pas, il n'y a pas « d'embrouille », l'un des dix jeux est bel et bien celui que nous avons digitalisé. Vous reconnaissez l'écran, vous notez le nom du jeu sur le coupon-réponse et le tour est joué.

Et voilà comment se passent les deux sélections :

— le premier mois la digitalisation était très grosse et donc dure à lire : nous n'avons mis en jeu que les dix premiers prix.

— Ce mois-ci, la digitalisation est beaucoup plus proche de la réalité : plus simple. Nous mettons en jeu les lots du 11e au 50e prix. OK? Tous compris? Le premier mois la question est difficile mais les lots sont plus importants; par contre le second mois, c'est plus simple et les lots sont moins grands.



Le règlement

1. Pour cette deuxième sélection - Game Mag n° 8 - vous avez jusqu'au 30 juin 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer votre coupon-réponse à:

Concours Sega/Game Mag - Sélection n° 2 - Master Games Système - 55, av. Jean Jaurès 75019 Paris.

2. Chaque joueur peut tenter sa chance aux deux sélections en envoyant pour chacune d'entre elles un coupon-réponse.

3. Les vainqueurs seront tirés au sort dans l'ordre du 1er au 10e et du 11e au 50e conjointement par les équipes de Game Mag et de Master Games Système.

4. La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n° 10.

5. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Les prix

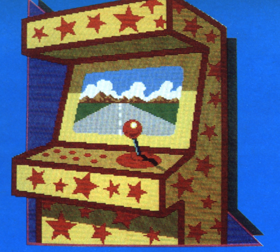
1er prix : la console Sega avec son environnement complet : deux joysticks + les lunettes à cristaux liquides + le Light Phaser + un jeu utilisant le relief.
2e prix : la console avec les lunettes + un jeu en relief.
3e prix : la console avec le Light Phaser + trois jeux de tir.
4e prix : la console avec la manette de jeu Sega.
Du 5e au 10e prix : une console.
Du 11e au 20e prix : une paire de lunettes + un jeu en relief.
Du 21e au 30e prix : un Light Phaser + trois jeux de tir.
Du 31e au 40e prix : dix mega-roms Sega.
Du 41e au 50e prix : dix cartouches.

Coupon-réponse - Game Mag 8
Nom .... Prénom ......
Adresse complète ....
....
Nom du jeu digitalisé ....

Coupon à envoyer SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : Master Games Système - Concours Sega/Game Mag - Sélection n° 2 55, av. Jean Jaurès 75019 Paris.


DESTRUCTION SUPERCHAR
U.S. GOLD
U.S. Gold (France) –
Z.A.C. de Mousquette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Tel: 93 42 71 44.


GEE...
ROAD BLASTERS™
RoadBlasters™
©1986
ATARI GAMES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED TO U.S.GOLD LTD
U.S. GOLD
ECRANS DE CBM VERSION
Roadblasters, le monde tempestueux de là destruction, l'ultime course contre la mort, renferme toute l'action prenante et toutes les passions de la grande vitesse du grand spectacle arcade.
CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE
AMSTRAD CASSETTE/DISQUE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
AMIGA DISQUE
ATARI ST DISQUE
SPECTRUM +3 DISQUE



Quand une belle brune (blonde, rousse... chacun son truc !) vous propose de se mesurer avec elle, dans une salle de jeux d'arcade, voilà ce que ça donne. De notre envoyé spécial rue Saint-Denis.

LA GUEGUERRE

NEWS

C'était un beau jour d'avril ensoleillé et je me baladais à la recherche de je ne sais quoi rue Saint-Denis. Soudain des coups de feu claquent, je me retourne et je vois une superbe créature, tout droit sortie de « La grande escroquerie du Rock'n Roll », une mitraillette à la main : la jeune fille est superbe, l'arme aussi. Elle est là, au milieu d'une salle de jeu, tout en noir, je me rapproche d'elle, elle remet l'arme à l'épaule et tire de nouveau, ça fait un boucan épouvantable ! Ce n'est pourtant pas un règlement de compte avec son boyfriend, juste une nouvelle machine de jeu : *Top Shooter*.

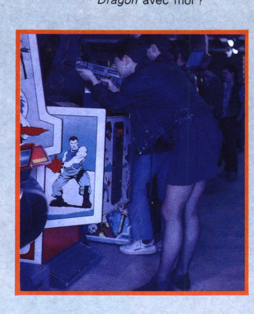
Top Shooter est une version pour arcade d'un classique tir au fusil à plomb, la mitraillette est alimentée avec des plombs grâce à un flexible en métal, la machine est longue d'environ trois mètres ; sur les côtés un filet de protection et au fond une cible en papier qui bouge entre chaque coup, à la fin de la partie le joueur récupère la cible. La punkette vient justement de récupérer la sienne, la langue encore plus longue que le loup de Tex Avery, je lui bafouille :

— Joli coup !

— Tu veux en avoir des jolis coups ?

Sursaut de panique, je recule d'un pas, je m'attends à recevoir la baffe de ma vie... Mais non, elle m'ignore et va mettre une pièce dans une machine bizarre : *Heavyweight Champ*, deux poignées fixées sur un moniteur qui pivote à hauteur de visage ; sur le moniteur, un boxeur vu de dos en fil de fer (le joueur) face à un boxeur vu de face. Blang, glang, vlan, la fille balance de grands coups dans la machine, la sueur coule sur son front, elle me plaît de plus en plus.

— Quelle énergie, ça te branche un *Double Dragon* avec moi ?





— Cette antiquité ? Non, je préfère *Vigilante*.

Vigilante ressemble beaucoup à *Double Dragon*, deux joueurs luttent côte à côte contre des Skinheads à New-York, mais les personnages, les décors (double scrolling horizontal), les bruitages et l'action sont nettement supérieurs, merci Atari. Mon épaule frôle la sienne, c'est bon. Mon expérience de *Double Dragon* m'empêche de paraître ridicule, et j'ai un choc au cœur quand à la fin de la partie elle me souffle :

— Tu aimes la voiture ?

— Oui, où veux-tu aller ?

— Sur *Final Lap*.

— *Final Lap* est un clône de *Pole Position*, avec la possibilité de jouer à deux, non pas à tour de rôle mais côte à côte (les deux cabines sont accolées), chaque joueur observe sur son écran sa voiture sur la piste mais aussi la position et la voiture de l'adversaire, c'est fantastique mais je me fais humilier avec plus d'un tour de retard.

— Peut-être seras-tu moins mauvais avec un hélicoptère ?

— *Thunder Blade* est en France !

— Eh oui. *Thunder Blade* est là en face de moi, le siège et les commandes sont vraiment celles d'un hélicoptère, ça bouge dans tous les sens et en stéréo, le moniteur situé au niveau des pieds accentue le réalisme. L'animation sur l'écran est prodigieuse, l'hélice est vue de dos, de haut ou de profil, offrant ainsi plusieurs jeux en un. La punkette se défonce et marque un high score, les mains crispées sur le manche à balai elle hurle :

— Envie d'essayer ?

— Heu, il n'y a rien de plus pacifique ?

— Tu as essayé *Midnight Landing* ?

Encore une cabine qui bouge, mais cette fois beaucoup plus doucement. Il s'agit de faire atterrir un Boeing en

pleine nuit sur une piste d'atterrissage dont seules les balises sont visibles, les informations relatives aux conditions météo, et aux commandes de l'appareil sont données par une voie digitalisée (en anglais), à l'extérieur un moniteur retransmet le jeu pour les spectateurs. Après avoir crashé mon Boeing, je rejoins la sœur jumelle de Debbie Harry en train de jouer au flipper.
Cyclone ne semble avoir aucun secret pour elle, c'est le nouveau flipper de Williams, ça parle, il y a plein de roues qui tournent et de couloirs partout ; je commence à peine à comprendre ce qu'il faut faire lorsqu'elle m'entraîne vers le dernier Bally : *Escape From the Lost World.* Dieu que ce flipper est beau, malheureusement il est injouable. J'ai dépensé tout l'argent des courses et je ne sais même pas comment elle s'appelle :
— C'est idiot, je ne me rappelle plus de ton nom.
— Zaza !
Tout se brouille alors dans ma tête, des taches de couleurs psychédéliques passent devant mes yeux, le son se déforme en un écho inaudible, Zaza disparaît lentement. Je me réveille devant *Blasteroïd,* une copie très améliorée de ce bon vieux *Astéroïd* ; sauts dans l'espace et changements de vaisseaux remettent du piquant au Chili, Hagard, j'ère devant *Silkworm,* une petite jeep équipée de missiles détruit tout sur son passage ; le jeu préféré de la résistance afghane. Je n'arrive pas à me concentrer sur *Shibushi*, un mélange karaté de *Rolling Thunder* et de *Double Dragon,* un jeu pourtant très bien fait. L'image de Zaza m'obsède, soudain des coups de feu claquent derrière moi...

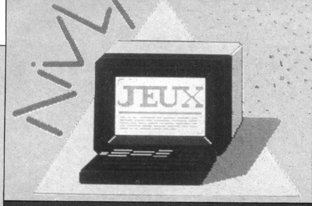
Lt-Col Westworld

● DOUBLE DRAGON

1997, les bas fonds de New-York, une jeune fille minijupée se fait agresser par une bande de punks pas contents, le plus gros la jette sur son épaule : impuissant, coincé derrière une porte de garage, tu regardes sa petite culotte s'éloigner... Délivrer le clône de Samantha Fox, rien de plus difficile, après avoir introduit la moitié de tes économies dans « Double Dragon » tu as renoncé : hagard, errant, perdu dans la cité, tu penses que c'est impossible. Non, ce n'est pas impossible kid.
Règle primordiale : toujours jouer à deux, l'union fait la force.
Deuxième règle primordiale : ne frappe pas trop souvent ton pote, il pourrait t'être bien utile. Le jeu et les personnages sont vus de profil, le scrolling est hyper-rapide, il y a cinq types d'ennemis, les voici dans leur ordre de méchanceté : les punks, les punkettes avec un fouet, les petits musclés verts et hargneux, les géants grands et bêtes, le mitrailleur. Il y a trois boutons sur la machine, celui du haut pour le saut, le droit pour le coup de poing, le gauche pour le coup de pied, avec le joystick tu avances et tu recules. Mais ce n'est pas tout, si tu appuies sur le bouton du haut et celui de gauche en même temps, tu donnes un coup de coude arrière (indispensable contre les géants), le bouton du haut et celui de droite en même temps provoquent un coup de pied en hauteur, deux coups de joystick très rapides dans le sens de ta marche te permettent de donner un coup de tête.
Pour ramasser un objet il faut se baisser avec le joystick puis donner un coup de poing, pour se servir ou lancer cet objet il faut utiliser le coup de poing.
Tu as tout intérêt à attaquer d'abord les porteurs de battes de base-ball, de fouet, de pierre, de tonneau, et les lanceurs de couteau. Assomme-les puis récupère leurs armes, elles sont terriblement efficaces ; avec la batte (ou le fouet) frappe sans cesse ces infâmes punks, utilise la surtout lorsqu'ils sortent d'un bâtiment car ils n'ont pas le temps de réagir.
Lance la pierre, le tonneau, ou le couteau sur les géants, c'est radical.

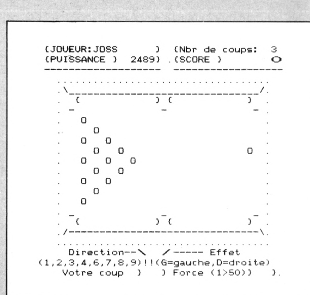
Malheureusement, à la fin d'un décor tu es obligé d'abandonner ton arme alors voici quelques astuces pour être invincible à mains nues : donne toujours des coups de pieds répétés, cela te permet de maintenir ton ennemi près de la taille et de lui défoncer la tête à coups de genoux. Quand tu as plusieurs ennemis en face de toi, essaye de monter dans les immeubles, sur une corniche de tomber dans le vide ou dans l'eau car tu perds une vie entière (5 francs = 2×5 vies, 1 vie = 5 forces), il vaut toujours mieux affronter l'adversité.

Je te rappelle les différents lieux que tu vas traverser : la ville, les docks, la campagne, la montagne, le château, et enfin la salle rouge. Dans les docks ne monte pas sur le tapis roulant, il conduit directement à un broyeur. Pour sauter le pont cassé à la campagne, mets-toi le plus près possible du trou puis appuie sur le bouton de saut et donne un coup de joystick vers la droite quand tu es en l'air. Si tu arrives à la salle rouge (ce que je te souhaite), tu verras ton amour accrochée avec des chaines au mur humide et froid du château, affrontes en priorité le mitrailleur car ses balles sont meurtrières. Maintenant si ton copain n'est pas encore mort tu dois te battre avec lui pour savoir lequel de vous deux emmènera Samantha Fox boire une une Pinacolada aux Bains-douches ; mon meilleur conseil, tournes négligemment la tête et cries « Oh, mais c'est Jill Jones ! », profite alors du moment d'inattention de ton copain et roue-le de coups de pieds. Et voici enfin, enfin, le moment tant attendu, celle pour qui ton cœur bat depuis vingt minutes te fait un superbisou ; tu es définitivement un héros. Après le générique qui a l'air d'une recette de cuisine diététique chinoise (en fait ce sont les noms des réalisateurs du jeu), ne pars pas car s'il te reste des vies tu peux les réutiliser pour sauver un clône de Madona... Bonne chance kid ! (NDLR : et tout ça, dans la joie et la bonne humeur !).



BILLARD U.S.

3615 +LUI



Faire un billard sur le minitel est désormais possible. En jouant avec la boule blanche, vous devez faire tomber les 15 boules sombres dans les trous. La partie se joue en 50 coups et vous disposez de 2500 points... Pour jouer, vous devrez ajuster votre tir, ce qui n'est pas si facile. Le jeu est bien conçu et très agréable à jouer.

À VOIR ET À ESSAYER.

BRAS DE FER

3615 + LUDIK

Un jeu pas évident à trouver, mais assez remarquable dans son concept. Pour y accéder, allez sur une île vous ne sauriez le manquer. Vous vous retrouvez devant un écran sur lequel sont représentés deux bras. L'un est le vôtre, l'autre, celui de votre adversaire. Vous lancez les dés et jouez chacun votre tour. En fonction de votre résultat vous gagnez ou perdez du terrain. Mais ce jeu se complique dès que l'on commence à boire car plus on boit plus on devient faible et plus on risque de perdre. Il y a trois types de victoires : vous pouvez gagner à la force c'est-à-dire que vous êtes parvenu à abaisser totalement le bras de votre adversaire.

Vous pouvez gagner à la faiblesse, ce qui signifie que votre adversaire par un mauvais lancer de dés s'écroule de lui-même, ou encore gagner à l'ivresse dès que votre adversaire a englouti tous les verres qu'il a bus.



STRESS

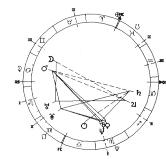
3615 +N7

Vous devez retrouvez la combinaison gagnante composée de 9 chiffres tous distincts. Pour ce faire, vous entrez un chiffre de 1 à 9. Si votre chiffre est égal au chiffre de la combinaison, vous marquez des points, si votre chiffre est différent, vous êtes débité de l'écart de points entre les deux. Vous partez avec un potentiel de points qui lorsqu'il tombe à zéro vous fait perdre. Un bon jeu sur lequel il y a déjà des recordmen.

À VOIR ET À JOUER.



Si vous êtes un fan d'astrologie, le service Vega va sortir bientôt un jeu ayant pour titre « Le Hit zodiacal », cela devrait être très sympathique et l'on murmure que ce jeu sera primé.





Nouveau parcours

Un nouveau parcours va bientôt être mis à la disposition des fans du jeu « La cravache d'or ». Tous les habitués devraient y établir de nouveaux records. Tapez 3615 + GAME.

Frimez

Auprès de vos copains en connaissant tous les numéros de téléphone qui permettent de se connecter sur le minitel. Il y a le 3614, le fameux T2, il y a le maintenant très connu 3615 et aussi, le 3616 c'est plus cher et le 3617 encore plus cher.



Le minitel s'amuse

De plus en plus d'animation graphique sur le minitel, des dessins animés, des encadrés. En bref, on progresse. La couleur est quasiment abandonnée, on insiste sur le noir et blanc avec tous les dégradés. Ça commence à devenir plutôt satisfaisant pour notre confort et le plaisir des yeux.

Joss Duval

LE HIT PARADE DES JEUX SUR MINITEL

N°	NOM DU JEU	NOM DU SERVICE	PRIME
1	CRAVACHE D'OR	GAME	OUI
2	ASTROJACKPOT	CRACJ	OUI
3	LE TRIPOT	LUDIK	NON
4	WARGAME	WARGAME	NON
5	YAKA	LEON	OUI
6	J.D.L.	N7	NON
7	DROID	DROID	NON
8	STRIP	N7	OUI
9	BRAS DE FER	LUDIK	NON
10	STRESS	N7	OUI

Celui ou celle d'entre vous dont le hit se rapprochera le plus (à deux jeux près) du hit final, gagnera un abonnement de six mois à Game Mag.

Ce mois-ci le gagnant est : Cyril Elbaz

Ce hit-parade est le vôtre, si vous désirez que les jeux que vous aimez parviennent au sommet, écrivez-nous.

Coupon-réponse Game-Mag 8 Hit Parade minitel

Nom .... Prénom ....
Adresse complète ....

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....
7 ....
8 ....
9 ....
10 ....

Remplissez chaque ligne en indiquant, par ordre de préférence vos jeux minitel.

SECONDS OUT

TYNESOFT - SIMULATION DE BOXE

AMI

Première simulation de boxe sur Amiga, elle s'appelle *Seconds Out*. Rappelant étrangement *Frank Bruno's Boxing* sur 8 bits, elle reprend la vue en perspective de cet ancien hit. Le joueur est de dos. Il est dessiné en fil de fer pour une meilleure vision du combat et de son adversaire (faut dire qu'ici cela n'a servi à rien puisqu'on peut à peine anticiper sur les coups des adversaires, tellement c'est fouillis). Les graphismes et l'animation déçoivent pour un Amiga. Les bruitages, réduits aux cris de douleur et aux applaudissements du public, rendent une ambiance bien monotone pour un match de boxe. Les adversaires sont assez nombreux, coriaces et possèdent chacun un coup «outlaw». Méfiez-vous si vous ne voulez pas vous retrouver au tapis. Dans l'ensemble, *Seconds Out* est un bon jeu de boxe. De toute façon, si vous n'êtes pas content, il faudra vous en contenter, à défaut ...

Captain Rom

MAGNETRON

CPC

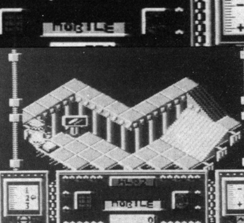
C64

FIREBIRD - AVENTURE/ACTION

Depuis l'apparition du super-génial-fantastique *Marble Madness* en arcade voici trois quatre ans, maintes et maintes versions et variantes sont apparues (*Spindizzy*, *Gyroscope*, entre autres). *Magnetron* fait partie de ces variantes qui ont ajouté à l'original le côté aventure.

Vous contrôlez un robot (KLP-2, pour ne pas le nommer) et votre objectif est de désactiver dans 8 satellites différents, 4 réacteurs soit en tout 32 réacteurs. Pour ce faire, il existe deux méthodes : les bloquer ou les surcharger.

L'aventure serait assez facile s'il n'y avait pas ces 16 différents robots ennemis et surtout ces lois de l'inertie qui régissent les déplacements de KLP-2. Le robot évolue dans un monde représenté en 3D. Les graphismes « bavent » un peu. La gestion des sprites est moyenne. La musique et les bruitages sont supportables. Bref, malgré les efforts faits par les programmeurs, *Magnetron* n'innove pas dans ce domaine. Je préfère de loin l'ancien hit, *Spindizzy*. Dommage...



Captain Rom

VOYAGER

UBI-SOFT - AVENTURE

C64

MMOUAI'S... GAME MAG

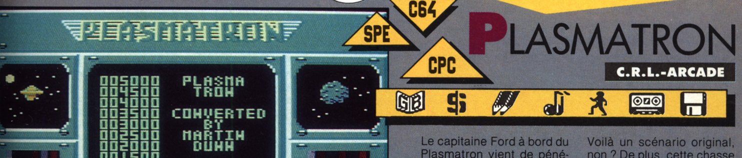
Etrange ! Etrange ! Que se passe-t-il sur Terre ? se demandait le responsable de l'exploration de la Confédération intergalactique. Pourquoi ne donnent-ils aucun signe de vie ? Le cargo intersidéral le plus proche de la Terre a été chargé d'envoyer un robot pour explorer cette planète « inhabitée ». Le pilote de cet engin, c'est bien sûr vous. Votre but est de résoudre cette énigme : qu'est-il advenu de la population terrestre ?

Voyager fait partie de ces nombreux logiciels d'aventure, entièrement contrôlé au joystick ce qui le rend très jouable. On ne rencontre pas les problèmes des jeux d'aventure classique, comme par exemple l'analyseur syntaxique trop faible. Comme dans tous ces logiciels d'aventure de deuxième génération. *Voyager* propose les principales commandes telles que prendre, poser, nord, sud, tirer... L'écran, composé en trois parties, n'a pas le plus bel effet mais suffit également pour ce genre de jeu. Par contre, cette aventure est servie par de bons graphismes qui bénéficient même d'un scrolling (saccadé, il faut bien le dire). L'ambiance qui ressort de ce jeu est assez monotone mais c'est le sujet qui veut cela. Elle donne au joueur l'impression d'évoluer dans un vaste monde (USA, URSS, France, Antarctique) où le seul être vivant est soi-même. D'après l'éditeur, il existe plus de 150 tableaux ce qui est fort possible. Pour ma part, j'ai exploré une bonne partie de Paris avant de m'envoler au States. Là-bas, des DCA descendent mon bimoteur et m'obligent à atterrir en catastrophe. Moi qui croyais qu'il n'y avait plus personne. Qu'est-ce que je peux être naïf...

En résumé, *Voyager* est un bon jeu d'aventure et d'exploration français qu'on aimerait voir plus souvent sur ce bon vieux C64...

Captain Rom

MMOUAI'S... GAME MAG



C64 SPE CPC

PLASMATRON

C.R.L.-ARCADE

Le capitaine Ford à bord du Plasmatron vient de pénétrer dans l'atmosphère de Loughton 2, une planète avec laquelle la Fédération a perdu tout contact. « Encore une action non-revendiquée de la part de l'OAS (organisation des Aliens séniles) », bougonna l'officier.

Voilà un scénario original, non ? De plus, cette chasse à l'Alien, est desservie par des graphismes sans prétention, une animation et un scrolling vertical épouvantables et j'en passe... En conclusion, *Plasmatron* est un logiciel à déconseiller à tous, sans exception.

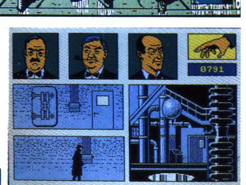
Christian Roux

LA MARQUE JAUNE

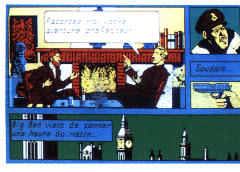
COBRA SOFT - ARCADE/AVENTURE







Encore une bande dessinée adaptée sur ordinateur : *La Marque Jaune* d'E.P. Jacobs arrive sur micro. Le logiciel est livré avec la BD du même nom. Vous incarnerez au travers de cinq jeux d'arcade/aventure les celèbres Blake et Mortimer dans leurs démêlés avec un malfaiteur surnaturel : la Marque Jaune.
Une soirée de discussions entre les deux héros, au Centaur Club, permet d'accéder aux diverses péripéties composant l'aventure. La présentation s'inspire de la BD, graphismes dans plusieurs cases, conversations à l'aide de philactères.
Dans la première séquence de jeu, la Marque Jaune a été repérée sur les docks ; utilisez les divers engins (grues, bennes, ...) pour essayer de l'attraper. Dans



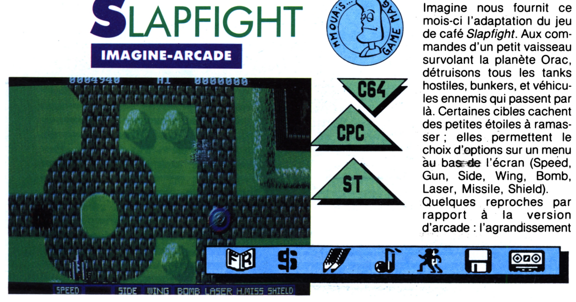


les autres parties du jeu, votre personnage se déplace latéralement dans un labyrinthe (jardin anglais, égouts, laboratoire de Septimus) et doit remplir plusieurs missions (trouver le laboratoire secret, libérer les prisonniers, récupérer la couronne d'Angleterre, etc.).
Le projet d'adaptation était ambitieux, hélas sur les cinq jeux composant le logiciel, quatre sont pratiquement identiques quant à leur principe et moyennement réalisés. Le logiciel est assez décevant et exploite médiocrement le potentiel de la bande dessinée.

Ybag Andy

SLAPFIGHT

IMAGINE-ARCADE



Imagine nous fournit ce mois-ci l'adaptation du jeu de café *Slapfight*. Aux commandes d'un petit vaisseau survolant la planète Orac, détruisons tous les tanks hostiles, bunkers, et véhicules ennemis qui passent par là. Certaines cibles cachent des petites étoiles à ramasser ; elles permettent le choix d'options sur un menu au bas de l'écran (Speed, Gun, Side, Wing, Bomb, Laser, Missile, Shield).
Quelques reproches par rapport à la version d'arcade : l'agrandissement du vaisseau (Wing) n'augmente ni le nombre de canons ni la vitesse de tir, les missiles autoguidés (H. Missile), sont devenus de tristes boulettes blanchâtres sur ST.
Heureusement les tableaux du jeu sont respectés, les grands monstres mécaniques de fin de secteur sont aussi présents. La précision des tirs adverses est toujours diabolique, vous obligeant à bouger en permanence pour survivre.
Dans l'ensemble, le jeu est agréable à jouer bien que l'adaptation soit nettement inférieure à l'original des salles de jeu.

Ybag Andy

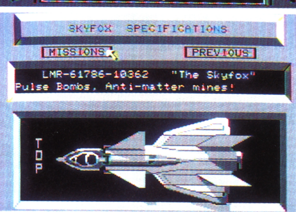




SKYFOX II

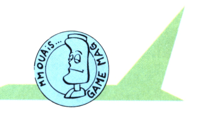
ELECTRONIC ARTS - ACTION/SIMULATION





On enfile sa combinaison. On met son casque. On rabat la visière (Imaginez la scène style *Rambo* en préparation) et c'est parti pour un nouveau combat contre les Xenomorphes. Ils n'ont pas digéré la défaite que vous leur avez infligée. Ils reviennent en force et ont choisi leur lieu de combat, la galaxie. Ils ne savent malheureusement pas (pour eux) que vous êtes équipé du Skyfox II, version ultra-améliorée de l'engin qui vous a permis de les battre quelques années auparavant.
Le *Skyfox II* possède les mêmes caractéristiques que son prédécesseur mais adapté au combat spatial. La mission qui vous a été confiée est des plus dangereuses, alors **ATTENTION**. Electronic Arts fait comme la plupart des éditeurs en sortant un Number II ou un Strikes Back. *Skyfox II* garde les principales caractéristiques de *Skyfox I*. Mais quelques changements apparaissent tout de même. Le cockpit est moins esthétique et plus dépouillé, mais gagne en netteté. La zone de combat se trouve maintenant dans l'espace. Les missions sont variées (10 en tout) et permettent au débutant comme à l'initié de formidables batailles.
Les graphismes, bien que les couleurs soient assez ternes, sont agréables. L'animation est fluide et les bruitages supportables. *Skyfox II* remet au jour les shoot'em up en 3D style *Star Raiders*. Un très bon produit d'Electronic Arts, une fois de plus.

Captain Rom





IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX - ACTION/AVENTURE

CPC C64 ST

Vous êtes une fois de plus chargé de sauver la Terre d'un savant fou, Elvin. Lors du premier épisode, vous avez réussi à déjouer les plans de cet être infâme, honte de la science. Malheureusement, il s'est échappé du centre psychiatrique et récidive. Votre but est donc de contrecarrer encore ses plans. Vos supérieurs vous ont doté d'un ordinateur de poche (utile pour déchiffrer les codes) et d'un magnétophone (nécessaire pour la destruction des tours d'Elvin). Mais le courage est sans aucun doute la qualité requise pour cette mission. Vous avez dit *Mission Impossible* ? Cela dépendra de vous ... Tout comme le I, *Impossible Mission II* possède des graphismes, des animations et des bruitages (digitalisés) soignés. L'intérêt de ce soft repose dans le fait que ce n'est pas qu'un simple jeu de plate-forme mais présente un côté recherche d'informations passionnant. Une certaine réflexion à chaque tableau est nécessaire pour ne pas se faire griller (c'est le cas de le dire) par les robots et ainsi récolter un maximum d'informations pour la suite de l'aventure.
Pour conclure, c'est encore un hit de chez Epyx. Cela devient une habitude mais qui s'en plaindrait ? Pas moi

Captain Rom





VAMPIRE EMPIRE

INFOGRAMES/MAGIC BYTES — ARCADE

ST AMI

Et vous, là, qui cherchez encore un jeu différent, qui change de tous ces Shoot Them 'up, ne cherchez plus, la perle rare existe, c'est : *Vampire Empire*.

Vous incarnez dans ce jeu Van Helsings, le plus grand, le plus célèbre et le moins écouté des vampirologues. Toutefois vous avez découvert son antre, ce lieu maudit ou il se terre. Qui ça il, mais le conte Dracula bien sûr, le maître de tous les vampires.

Vous savez que pour neutraliser un vampire un peu d'ail suffit, mais pour détruire Dracula vous serez obligé d'utiliser la lumière du soleil. Courageusement, vous pénétrez dans le souterrain, armé d'ail et d'une boule magique. Un rayon solaire est aussi rentré avec vous. Vous le guidez grâce à des miroirs et à la boule magique qui permet de le capturer.

Le jeu se présente sous forme d'un immense tableau à scrolling horizontal ainsi que vertical. Le labyrinthe est truffé de pièges et de monstres qu'une gousse d'ail suffit à faire partir. Une colonie de rats a également élu domicile dans ce souterrain. Pour s'en débarrasser, il faut leur donner un bon coup de pied (la SPA va protester).

Le maniement de Van Heslings est assez délicat et déroutera quelque peu au début, mais après quelques parties vous maîtriserez parfaitement les commandes. Le graphisme est du pur style BD (moi j'adore ça !). L'animation est très fluide et la bande son est très réaliste (surtout lorsqu'une trappe s'ouvre). Un jeu original, ça fait quand même du bien de temps en temps, à posséder absolument.

Laurent Charbonnel



ENLIGHTENMENT DRUID II

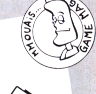
FIREBIRD - ARCADE/AVENTURE



A l'ombre de la cité mythique d'Ishmar, berceau de la civilisation druidique, se terrent les princes maudits d'Acamantor qui après cent trois ans de silence se sont à nouveau rassemblés pour tenter de «foutre la zone». Hasrinaxx, dernier survivant de la guilde, va devoir traquer un à un ces démons afin de les exterminer. La tâche ne s'avère pas de tout repos pour notre vieux druide maîtrisant trente deux sortilèges. Il devra évoluer au milieu de décors trop fournis aux couleurs criardes où les monstres pullulent, refoulant ainsi tout espoir d'élaborer une quelconque stratégie.

De ce fait, cette suite donnée à *Druid*, bien qu'intéressante, aura du mal à s'imposer face à des logiciels tel que *Gauntlet* possédant une meilleure réalisation.

Christian Roux







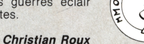
APOCALYPSE

ERE INTERNATIONAL - WARGAME



L'armée soviétique marchant sur la Pologne qui venait de quitter le pacte de Varsovie avait entraîné un conflit mondial. Commandant les forces de l'Otan et des USA, le joueur va devoir lancer une offensive visant à anéantir tous les sites lanceurs de missiles russes en utilisant les différentes options offertes par le programme.
Les premières commandes permettent de consulter les cartes stratégiques des trois forces belligérantes. La deuxième établit la liaison vidéo avec le président américain, le seul à connaître le code d'accès nécessaire pour utiliser des charges thermonucléaires. Enfin, la dernière permet de gérer tout ce qui concerne l'offensive elle-même.
En validant dans le sous-menu qui s'affichera alors à l'écran, vous pourrez lancer vos missiles chimiques, bactériologiques (beurk ! Toutes ces sales bestioles...) ou nucléaires, déclencher le projet top-secret Thor, consulter le niveau opérationnel de vos bases et enfin utiliser le bouclier spatial américain pour intercepter les missiles soviétiques.
La réalisation du produit est soignée bien qu'inférieure à celles des précédentes parutions de cet éditeur (l'*Arche du Capitaine Blood* ou *l'Ange de Cristal*), et constitue une très bonne initiation aux wargames. Les grands stratèges éprouveront peut-être une certaine nostalgie de ces affrontements interminables si caractéristiques de ce genre de jeux mais trouveront un plaisir certain à pratiquer ces guerres éclair foudroyantes.





Christian Roux



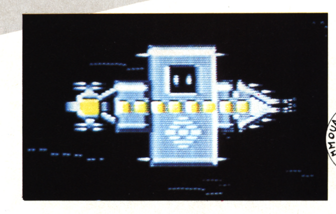


MORPHEUS

RAINBIRD - ACTION



Un petit historique pour commencer, la commercialisation de *Morpheus* fut retardée pour des questions de droits d'édition. Rainbird distribue maintenant ce soft dans un joli package.
On va voir si le jeu le mérite.
A première vue, *Morpheus* est un banal Shoot Them Up. Les graphismes paraissent assez fins et les couleurs bien utilisées. Le scrolling multidirectionnel est parfait. Vous pilotez un engin d'une taille impressionnante. Vous avez pour but de détruire Morphée au cinquantième niveau (dur ! dur !).
Pour cela, amassez le plus de points possible afin de perfectionner votre vaisseau (ça rappelle *Nemesis*). La réalisation est soignée (normal pour un des programmeurs les plus réputés en Grande-Bretagne). L'auteur a réussi à rendre le jeu passionnant en partant d'un principe banal.
Morpheus est un très bon Shoot Them Up qui nécessite tout de même un certain temps d'apprentissage.





Captain Rom



ROAD WARS

AMI

MELBOURNE-ARCADE

Road Wars est un vrai jeu d'arcade, graphismes superbes, animation délirante, maniement facile et surtout un but du jeu très simple : aller le plus loin possible dans les tableaux en détruisant tout ce qui passe à portée de vos canons. Eh bien, non ! Ceux qui ont cru que *Road Wars* était un bête *Shoot Them Up* ont tout faux. Vous n'êtes pas le dernier vaisseau galactique capable de sauver la Terre mais plus simplement une boule à l'intérieur de laquelle se trouve un canon. La boule roule sur une route qui tourne autour d'une planète, genre anneaux de Saturne (regarder la photo ce sera plus clair !!!). Cette route est bien sûr jonchée d'obstacles : champs de force électro-magnétiques, barrières... De plus des satellites vous tirent dessus à coups de rayon laser et d'autres boules cherchent à vous rentrer dedans (il n'y a pas d'autre expression, ce sont vraiment des kamikazes).

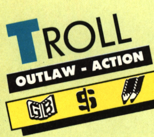
En résumé, *Road Wars* est un jeu d'arcade de très bonne facture (on peut jouer à deux en même temps), bien qu'il soit un peu lassant, encore une magnifique réalisation des BitMap Brothers (Xenon). Un must pour les passionnés d'arcade pure.

Jo Copper

Stéphane Schreiber: Rien à voir avec *Road War 2000* ou *Road War Europa*, des jeux de rôles que j'ai en abomination. Et c'est tant mieux, moi il me faut de l'action, des "flingues" et de la vitesse au minimum. Road Wars me propose le tout et y ajoute des graphismes et des bruitages à la hauteur de l'Amiga. J'aurais donné 18/20 à Xenon c'est pourquoi je ne donnerai que 16/20 à Road Wars.

Mireille Massonnet: On est loin de la douceur et du rythme des patineuses d'Epyx. Les bruits de guerre se rapprochent à grand pas sur la Road Wars. C'est une espèce de *Trailblaser* (évolution sur une route déroulante) où le ballon est remplacé par une boule meurtrière équipée de mitrailleuses lourdes. L'animation, les graphismes, la musique et les bruitages donnent une dimension exceptionnelle à ce logiciel. Comme il se joue à deux : 16/20.

TROLL



C64 CPC SPE

OUTLAW - ACTION

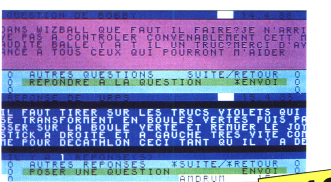
Nous sommes au Moyen-Age. La cohabitation entre les trolls et les lutins se passe sans problème (pas comme certains...). Une barrière infranchissable sépare les deux mondes. Humgruffin, un troll, a accidentellement franchi cette barrière et se retrouve enfermé dans le monde hostile des lutins. Pour s'en sortir, un seul moyen, inverser le sortilège qui l'a fait entrer dans ce monde.
Vous contrôlez ce cher Humgruffin dans ce jeu où l'action prime avant tout. Le personnage évolue dans un monde tridimentionnel difficile à visualiser (décors surchargés). Le déplacement des sprites est, lui, parfait. Idem pour le son.
Le seul reproche à faire est dû à la difficulté de diriger son personnage dans ces tableaux en 3D.
En effet, l'écran propose deux décors dont l'un se trouve dessiné à l'envers, et où le personnage évolue la tête en bas (un conseil, retournez votre téléviseur).
Malgré son manque d'originalité, ce jeu reste convaincant grâce à une réalisation soignée.

Captain Rom

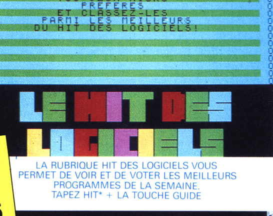
A VOTRE SERVICE



vous présente



LA RUBRIQUE BIDOUILLE POUR VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR.
TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE.
TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE

100 logiciels INFOGRAMES à gagner

LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION.
TAPEZ **GAM*** + LA TOUCHE GUIDE

L'ORDINATEUR DE VOS REVES, UN GRAND DEBAT : COMMENT SERAIT LA MACHINE INFORMATIQUE QUI POURRAIT VOUS SEDUIRE LE PLUS ?
TAPEZ DEB* + LA TOUCHE GUIDE

LA RUBRIQUE PETITES ANNONCES VOUS PERMET DE VENDRE, D'ACHETER OU D'ECHANGER VOTRE MATERIEL INFORMATIQUE AINSI QUE VOS LOGICIELS.
TAPEZ PAN* + LA TOUCHE GUIDE



LES NEWS : DES INFORMATIONS DU MOMENT POUR ETRE AU COURANT DE TOUTE L'INFORMATIQUE.
TAPEZ NEW* + LA TOUCHE GUIDE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

3615 MICROTEL

JET

AMI

WOUAOU !! GAME MAG

SUBLOGIC – SIMULATEUR DE VOL

Sublogic avait déjà créé *Flight Simulator II* le meilleur simulateur de vol sur ordinateur, la référence, adapté à toutes les machines. Seulement *Flight* était un simulateur « pacifique » ; vous pilotiez un avion de tourisme. La mode étant aux simulateurs de combat, Sublogic diffuse désormais *Jet*. Vous aurez ainsi la possibilité de piloter un F16 ou un F18 c'est-à-dire les chasseurs américains les plus modernes. Bien que les commandes aient changé, *Jet* reste aussi maniable que *Flight*.
Les options de suivi de l'avion (spot, track, control tower) sont aussi présentes. Quant au graphisme, il s'agit de 3 D en surfaces pleines. La rapidité d'animation et le réalisme sont impressionnants, on s'y croirait. Seule ombre au tableau : le son qui n'est que très moyen.
En résumé, *Jet* est un *Flight Simulator II* plus facile à manier, plus rapide (jusqu'à mach 2), beaucoup moins pacifique et tout aussi attrayant. ***Jo Copper***

CRACK

AMI

MOUA !S... GAME MAG

LINEL – CASSE-BRIQUES

Ah ! Hihahiha !... Bong. An 25000 avant J.C., Cro-Magnon et les siens vivent en paix dans la jungle tropicale (en plein Quercy !). Leur occupation favorite : attraper des noix de coco. C'est sur ce thème original que Linel a programmé un... casse-briques.
La présentation est sublime : trois petits Cro-Magnons vêtus de fourrures viennent sculpter sur une montagne « Crack » et s'en vont en sautant de liane en liane.
Le jeu en lui-même innove ; on peut créer ses tableaux grâce à un éditeur et on peut jouer à deux, en même temps : chacun sa moitié de terrain comme au tennis. Le casse-briques est de temps à autres interrompu par un jeu de bonus. Il faut ramasser les noix de coco qui tombent des palmiers avec une sorte d'immense poêle à frire. *Crack* est un jeu vraiment comique, toutefois un peu lassant ; ce n'est qu'un casse-briques après tout.
Laurent Charbonnel

FIRE AND FORGET

DREAM-UP 45.84.29.79

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...

TOP SECRET

BIENTOT POUR AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

TOUS CES SUPER HIT

ARCADE ACTION

IK+

RENEGADE

SUPER SPRINT

BARBARIAN
The Ultimate Warrior

RAMPAGE

ocean

RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens.
Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco.
3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE +

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux après la première version de International Karaté, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3ème combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.
Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme cela . . .
L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui été pas amenée Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.
Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi.
Saura t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse?
Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. IL faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.
Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de recontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.
Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés.
Evitez à tout prix les obstacles et attrappez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les catactéristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.
La parfaite animation graphique et les effets sonores déments en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

DANS UN FABULEUX ALBUM

**AMSTRAD
COMMODORE**



**AMSTRAD
COMMODORE**

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.